KING OF RPG

キング オブ ロールプレイングゲーム

伝説は一千年の時の彼方からよみがえる

発売記念 W・キャンペーン 実施中!!

衝撃コンテスト!!

チャレンジ・キャンペーン!! 早解きコンテスト!

4つのエンディングの背景を書いて、セガに送ろう!先着100名様に「アーケードパワースティック」、すべてのチャレンジャーの中から抽選で200名様に「オリジナルスタジャン」「CD」「テレホンカードセット」のいずれか1点をプレゼント!

●応募方法:「ファンタシースターIII」の取扱い説明書についている三角応募券を貼り、4種類のエンディングそれぞれの背景は何か?を、官製はがきに書いて、下記まで送ってください。住所、氏名、年齢も忘れないでネ。

●応募先　:〒144 東京都大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス
H.E事業部「早解き」係

●締　切:平成2年6月30日(当日消印有効)

※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

人類の存亡を賭けた、大迷宮の戦い！

最終戦争の後、ほとんどの生物が死に絶えた。このままでは人類は滅んでしまう！
最終戦争の後、ほとんどの生物が死に絶えた。このままでは人類は滅んでしまう！アトミック・ロボキッドは
マザー・コンピュータの指令により、アトミック・ロボキッドは
地底大迷宮に呑み込まれたシェルター内のイヴの救出に向かった。

5月発売予定！
価格¥6,800
（税別）

人気ビデオゲームをさらにバージョンアップ！
迷路＋シューティングの痛快アクション！
美しいグラフィックと多彩なキャラクター！

ATOMIC ROBO-KID
メガドライブ・カートリッジ
アトミック・ロボキッド

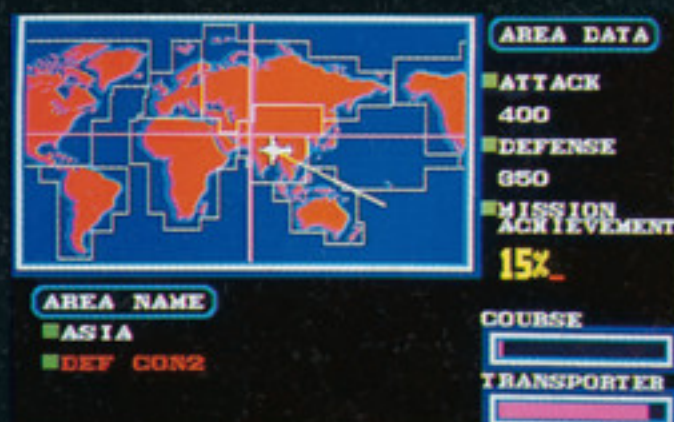
発売元
株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL.03(5375)6737

MEGA DRIVE

AIR DIVER攻略講座

ASMIK

指令その1 オーストラリア大陸から攻めよっ!

敵の軍事力配備はエリアによって少しずつ異なっている。しかし、敵のおおよその攻撃力や防御力などは、エリア選択マップでの情報から読み取ることができる。これらを十分に分析しないで出撃してしまうのはいたずらに時が過ぎていくだけである。こちらのダメージを最小限に押えてなおかつ敵を壊滅状態に陥れるためには、敵の戦力の少ないエリアを狙って攻撃を仕掛けるのが賢い攻め方だ。そこで結論!『任務達成率の高いエリア=オーストラリアから攻略せよ!』

AIR DIVER

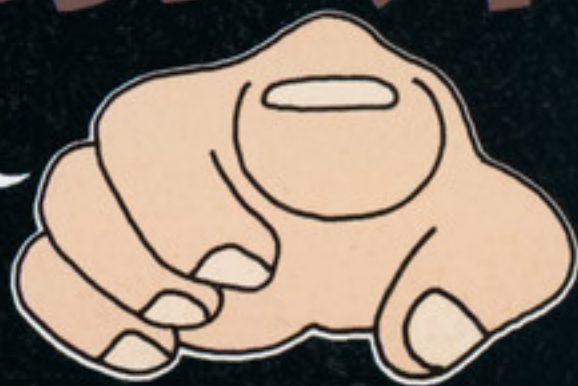
指令その2 ミサイルはムダ弾を撃つなっ!

標準搭載のバルカン砲の弾数は無限だ。しかし、敵を確実に撃ち落とすホーミング・ミサイルの弾数は、補給される可能性があるとはいっても限りがある。出し惜しみする必要はないが、常に残弾数には注意しておきたい。攻撃兵器を有効に使ってこそ、エースパイロットといえる。そこで結論!『ロックオン即ミサイル発射が鉄則だ!』…タイミングを逃すと、敵機はアッという間に視界の外。ロックオンしたといっても画面の外に出てしまったらミサイルもアタらない。

指令その3 ロールシザースをマスターせよ!

アフターバーナーは第3の武器。単なる急加速するためだけの装置ではない!逃げる敵を追うのに使用する事もあれば、後ろから迫る敵機から逃れるためにも使用する。特に敵にロックオンされた時に宙返りして逆にロックオンし返す秘技“ロールシザース”を会得しなければ、敵エースパイロットは倒せない。そこで結論!『アフターバーナーは攻撃のためにあると考えよ!』…よりアクティブに使用しなければ、やはり単なる急加速装置に終ってしまう。

世界平和のために、キミを教育する!

3Dシューティング **エアダイバー**

好評発売中!価格6800円(税別)

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスからSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

C ASMIK

■アスミックテレホンサービス　メガドライブ専用▶☎03-235-5902■

サイオブレードがテレビCFに登場!!「水曜スーパーテレビ」(テレビ朝日系)と、「まじかるハット」(フジテレビ系)で放映中。

MEGA DRIVE

『サイオブレード』発進!! 人類最大の危機を阻止せよ!

宇宙船「セプテミウス2」に異変発生!!
救助に向かう主人公・キースに、陰謀の魔の手が迫る。
沈黙を守るコンピュータ「ラグーン」に秘められた謎とは……?
太陽系消滅の危機を、キミは阻止することができるか?!
パソコンアドベンチャー・ベスト1にランキングされた
SF大作「サイオブレード」が、メガドライブからついに登場!

★全シーンアニメーションの躍動感あふれる映像。
★美しく奥行きのある多彩なグラフィック。
★スクロール機能搭載。
★豊かな音域を駆使した、迫力あるサウンド。
★アイポイントカーソルによるコマンド選択とマルチウインドゥ。
★5Mのキャパシティーを十分活かした壮大なストーリー。
★バッテリーバックアップ機能付。

MOVING ADVENTURE [サイオブレード]

PSY O BLADE

MEGA DRIVE

'90年4月27日発売
標準小売価格8,500円(外税)5M+バックアップ機能付き

都市の感性を活かした、本物のエンターテイメント。
私たちは、人間らしさあふれるアミューズメントを提供しています。

シグマテレフォンサービス ☎03(400)1061
〒150 東京都渋谷区神宮前6-19-18 シグマ商事株式会社

New Concepter

形のないかたち。色のない、いろ。
新しい生命を生み出す力を秘め
時に、姿を変えながら静かにたゆたう。

澱むことなくきらめく水のように。

Falcom

感性職人募集！

ソフトウェア開発スタッフ

ゲームソフトのプログラマー（アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ）※自作の完動の作品に操作説明・開発機種・期間等を記入したコメント、及び自分のコンピュータ歴等を記入したものを添付し、お送り下さい。

制作担当スタッフ

①シナリオライター　②デザイナー
※①は自作のシナリオにあらすじ・人物紹介などを添付してお送り下さい。
②は自分の作品にコンセプト等のコメントを添付してお送り下さい。

ゲームソフト・グラフィック担当スタッフ

※デッサン・レイアウト・色彩感覚が判断できるものを3〜4点描いてお送り下さい。

企画運営スタッフ

商品の企画／販促／プロモーション
ファルコムショップの運営・管理他
※企画の基本は物を売り込む仕事です。まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付して下さい。自分に熱意があれば、あらゆる仕事へのチャンスと可能性があるのもこの企画スタッフです。

音楽担当スタッフ

コンポーザー／アレンジャー／マニュピレーター
※自作の曲を3〜4曲作り、使用機種・録音方法を記入の上お送り下さい。（出来れば楽譜も）

➡➡応募方法⬅⬅

①履歴書（写真貼付）　②経歴書（書式自由）
③作品等（各希望職種覧参照）
以上3点を下記まで郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
（1〜2週間後）

■ご注意
応募書類及び作品は返却致しません。
あらかじめご了承下さい。

■書類送付先
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
日本ファルコム スタッフ募集係
（TEL.0425-27-0555）

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

JR代々木駅。

ここが、ファルコムショップへの道。
しっかり覚えておこう！

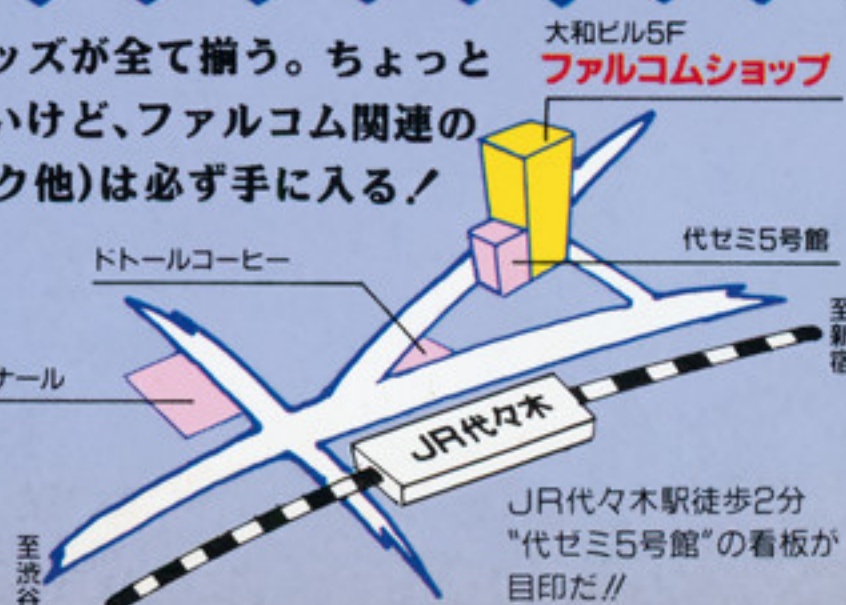
感涙ものの品揃え。ファルコムの熱気が伝わってくるだろう。

ファルコム最新情報発信基地
——ファルコムショップ——

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品（グッズ・CD・コミック他）は必ず手に入る！
ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう！

大和ビル5F
ファルコムショップ
代ゼミ5号館
ドトールコーヒー
代々木ゼミナール
至新宿
至渋谷
JR代々木

〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917

JR代々木駅徒歩2分
"代ゼミ5号館"の看板が目印だ!!

当然ながら、
新商品の入荷は世界一早い！

MEGA DRIVE

アクション・シューティング

ASSAULT SUIT LEYNOS

重装機兵レイノス

木星の衛星「ガニメデ」、ここには資源採掘基地があり、外惑星条約軍第2機動師団が護衛のため配備されていた。
ある日、ガニメデ基地と衛星軌道上に待機していた師団艦隊との通信が途絶した。基地では正体不明の熱源多数が降下してくるのを確認、ほどなくこれらは小型戦闘艦を含む戦闘部隊であることが判明。衛星上に展開していた第1突撃旅団に迎撃が指示され、AS(アサルトスーツ)隊が出撃していった。
「やつらを基地に近づけるな!基地を防衛しろ!」

宇宙の骸(SPACE DEBRIS)と果てようとも

CAUTION……………未確認戦力、木星圏到達。

★多方向スクロールの広大なバトル・フィールド! ★美しいグラフィックとエキサイティングなBGM! ★①敵襲、②脱出、③大気圏突入、④前線基地、⑤奇襲、⑥総攻撃、⑦スペースコロニー、⑧終局の8つのシナリオ! ★豊富なオプション武器によるパワーアップ!

新発売! ¥6,200(税別) 4メガROM

メサイヤ 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時

CONTENTS

BEEP!メガドライブ
1990 MAY

カバーイラスト/伊川英雄 カバーデザイン/渡辺 緑(アート・サプライ)

Ben 3
3500
S.Bomb
Andy 4
S.Bomb
2:35
SCORE 200 ROUND 1
XE-1AP

ゲームの世界を広げる

エキサイティング
エンタテインメント
ニュース

森口博子のメガキッズTV（テレビ）が始まるぞ！　まいったか

メガドライブがTVになった

今回は、4月8日スタート（奇しくもBEメガ月刊化のスタートと同じだったりする）の新番組「メガキッズTV」の収録現場を取材してきたので、早速レポートしてみよう。

この「メガキッズTV」は、メガドライブ・ユーザーのための、メガドライブ100%の情報番組というから泣けてくるね。

放送は、毎週日曜日。朝8時30分から9時までの30分番組だ。

ただし、テレビ東京、テレビ北海道、テレビ愛知、テレビ大阪、テレビせとうちの5局ネットで放送されるので、それ以外の地域の人はゴメンナサイ。

ともあれ、初のメガドラ情報番組の登場を本誌は祝福したい。

で、どんな番組なの？

でも、ひょっとしてこれは、子供達が毎回わいわい騒ぎながら、つりあがりキツネ目になって、ゲーム大会をやるチープな類（たぐ）いの番組ではないだろうか。と、不安が頭をす早くよぎっていく。

番組の説明書を読むと、「メガキッズTV」は、テレビゲームやパソコンを使いこなし、塾や習い事と大人より厳しいタイムスケジュールをこなす子供達をターゲットにしている、とある。なるほど、近頃の子供はスゴイのだ。

そこいらの大学生やサラリーマンより、よっぽどインテリジェンスしてるんだなあ。

で、この番組は、ファッション、ゲームや、音楽、ビデオ、街に対し、大人以上に興味をもっている情報感度の高い現代の子供達＝

博子ちゃんと知美ちゃん。メガドラの華。

〝メガキッズ〟に向けて発信される、ニュータイプ情報バラエティなのだ。

毎回地域毎にテーマを展開し、テーマに沿って、ファッション、スポーツ、バンド、旅行、超能力、占い、映画、ビデオ、マンガ等、盛りだくさんの関連した情報を用意しているらしい。

何かおもしろいことはないかな？

打ち合わせはとてもマジメなのだ。

取材に出かけてみたゾ

「メガキッズTV」は、スタジオに閉じ込もらず、オールロケーションで、情報に満ちた街の雰囲気を送り出していくそうだ。

テレビゲーム時代にふさわしく、番組の進行はあくまでもスピーディ。スリルとスピード感のある構成。というフレコミ。

司会はあの超売れっ子バラドル（バラエティアイドルの略）森口博子ちゃん。

しかも、第1回のゲストはとろりんこと西村知美ちゃん、テーマは〝原宿〟である。うーん、と思わず絶句。

まず、我々取材班は、わっせわっせと原宿にある知美ちゃんの店「TOMOROSE」へ向かった。

そこでは、司会の博子ちゃんと知美ちゃんがおしゃべりしているではないか。でも、彼女達は、偶然出会って「あら、今日はお買物？」「ううん。ちょっと散歩のついで」という世間話をしているわけではないのだ。これも番組の1シーンなんだよね。

さすがに2人とも、テレビで見る雰囲気のままだった。間近に見る芸能人に、素人（しろうと）まるだしでいたく感動。

ぐーっと近寄り過ぎのような気もするが。

彼女はメガドラのプリンセスになるのでしょうか。

でも基本はメガドラなのだ

毎回、番組ではメガドラの新しいソフトを1～2本紹介するコーナーがあるから、お、何でメガドラで原宿なんだ？　と心配した人もご安心。

第1回に登場するのは、発売したてのほかほかニューソフト『ダーウィン4081』とくれば文句はあるまい。

博子ちゃんと探検隊が、しばらくこれをプレイした。

この探検隊は、毎回希望の視聴者によって編成され、博子ちゃんといっしょに番組を進めていく。南海の孤島でサバイバル、といった探検隊ではないので、みんなもどしどし応募しよう。

次に向かった「ウィーン・ボンボン」という店で、博子ちゃんの手作りケーキを食べるということだったのだが、残念ながら取材班の分はなかった。

そして、最後に今回のメインテーマである、原宿ホコ天バンド（原宿の歩行者天国なんか気にもならないバンド）に関するクイズのコーナーの収録も行われた。

と、第1回の収録内容は、ざっとこんなものだった。今後は、渋谷、ウォーターフロント、新宿、浅草、北千住、韓国ロッテワールド（だんだん地味になりそう。がんばってね）と、展開していく。

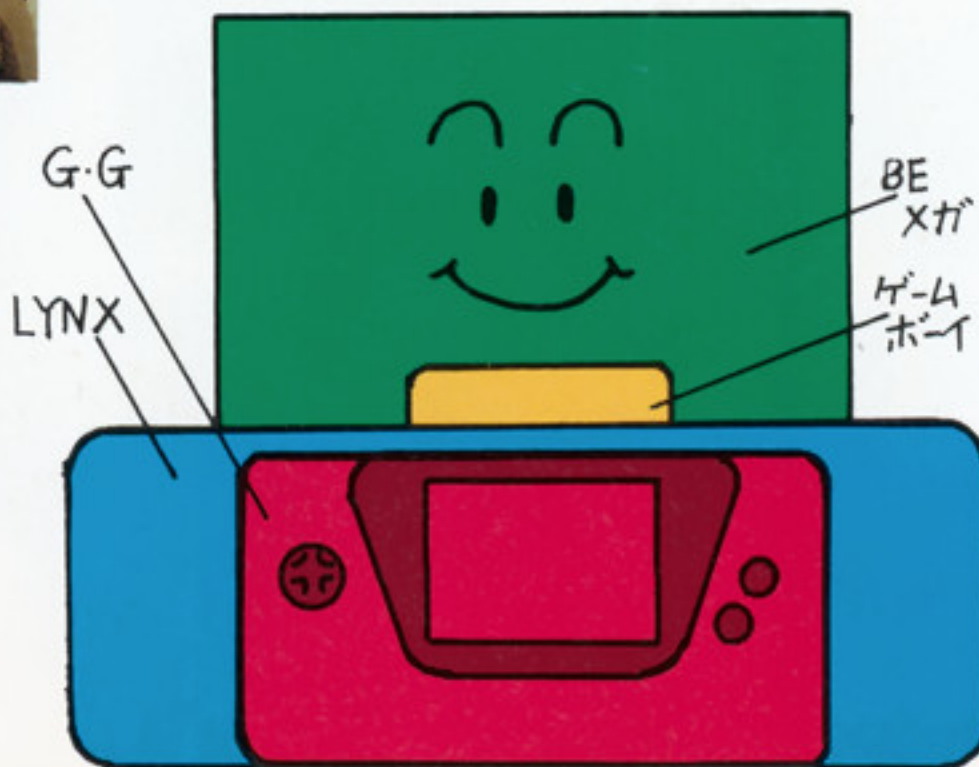
探検隊と打ち合わせなのだ。

えーと、ここがこうなって。

原宿してるなぁ。

シューティングはムズカしい!?

やってますね、『ダーウィン4081』。

このヌイグルミは何なんだ！

メガドライブもこれでようやく一人前になったなあ。番組はぜひ成功してほしいなあ。森口博子ちゃんはいい人だったなあ。

ということで、めでたしめでたし。

最後に、この番組の提供は、もちろんセガであることを付け加えておこう。

これがゲームギアだ！

噂のセガのハンディゲームマシン、ゲームギア（通称G・G）の情報をついに本誌は入手した。早速紹介しよう。

G・Gは、CPUがZ80A、カラー液晶（バックライト）を採用した、対戦機能（2人プレイ）をもつマシンで、アルカリ電池6本で、2～3時間駆動する。

画面の大きさは、ゲームボーイより大きく、LYNXよりやや小さめといったところ。カラーは、4096色中32色使用可で、現在発売されているハンディマシンに比べると、画像は細かく、とても鮮やかだ。

ハードと同時に、接続のTVチューナーも発売されるので、液晶TVとしても楽しめる。

さて、気になるゲームソフトだが、ハードと同時に、パズル、アクション、ドライブゲームの3本が発売される。タイトルは、本誌の読者にお馴染みのものになりそうだ。セガは、これを含めて年内に8本発売する予定。また、サードパーティーも現在12社ほど確定していて、年内に4～5本ぐらいのソフトを発売するという。

本体価格は、19,800円程度（本体のみ。ACアダプタは、メガドライブのものが使用可）で、TVチューナーは、10,000円ぐらい。そしてソフトは、1本3,000～3,500円と、なかなかお買得な価格だ。君は9月の発売を待てるか！　詳細は次号で。

ハンディマシンの大きさの比較

これがG・Gの図。

TVチューナーを合体したところ。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

E-SWAT

セガ／7月発売予定／価格未定／ACT

ビデオゲーム版を上回る続編だ

今回のメガドラ版は、ビデオゲーム版からさらに50年後の未来世界で繰り広げられるハードボイルドアクションだ！

〝E-SWAT〟とは、現在アメリカで活躍している警察機構〝SWAT〟の上位に属する特殊部隊である。もともと〝SWAT〟とは〝Special Weapon And Tactics〟(特殊兵器戦術隊）の略称で、一般警察では対処しきれない事件を扱うスペシャリスト部隊のことを指す。しかし、政府は日々凶悪化する犯罪に対して、より強力な部隊を必要とした。それが新兵器〝ICE〟を身にまとった特殊部隊〝E-SWAT〟、つまり〝Especial - SWAT〟と呼ばれる装甲機動警察なのだ。

ここまでは前作のビデオゲーム版のストーリー。今回のメガドラ版はその続編で、さらに50年後の話である。

犯罪組織は統合され、巨大な組織〝EYE〟となった。それに対して政府は、より強力な〝new ICE〟を開発して、これに対処した。ある日、〝E-SWAT〟の隊員の1人が、逮捕した犯罪者から〝サードプロジェクト〟と呼ばれる新しい兵器の開発計画が、〝EYE〟に存在することを聞き出した。彼は計画を阻止し、〝EYE〟を叩き潰すため単身敵地に乗り込んでいった。

⬅これがタイトル画面。

武器はさらにバージョンアップ!

『E-SWAT』は、『ザ・スーパー忍』に似たタイプのアクションゲームである。

プレイキャラはIマークのパネルを取ることにより、〝new ICE〟を装着する。その他、武器アイテムを取ることにより、5種類の武器を使うことができる。ちなみに〝new ICE〟はストックでき、いつでも装着することができる。

プレイヤーは、ビル街→監獄→原子力発電所→バイオ研究所→地下基地→下水道（順番は変更の可能性あり）と、〝EYE〟の手下とボスを倒して進んでいく。そして最終的に敵基地へ乗り込み、敵の首領を倒して〝EYE〟を壊滅させるのが目的だ。

まだ開発段階なので詳しいことはわからないが、画面写真を見て雰囲気だけでも味わってくれ。

これがバージョンアップした武器だ!

⬅スーパーショットの試し撃ち。

➡R.L.は地を這うミサイル。

⬅P.C.の使い方は気合い砲と同じ。

➡ど迫力のファイアー。火を吹きながら回転する。

⬅監獄内はエレベーターで移動する。

➡バイオ研究所の狭い通路を通り抜けると……。

⬆しまった。はずした！

⬆変などろどろした奴が襲ってきた。

⬆牢屋に入れられたところではなく、自分で入ったのだ。

⬆うえー、気持ち悪いよお。

⬆ボス登場。気合いを溜めている。

⬆ここは原子力発電所内のようだ。

クラックダウン

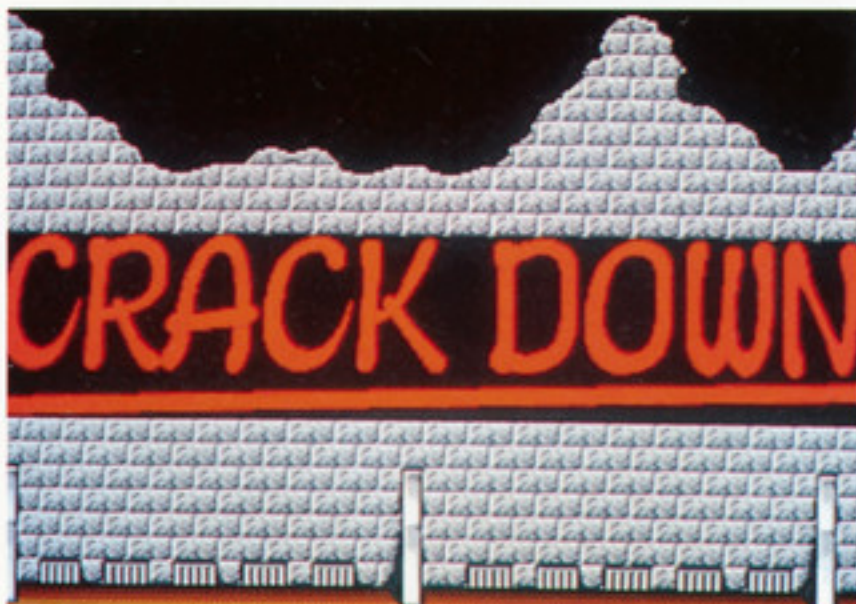
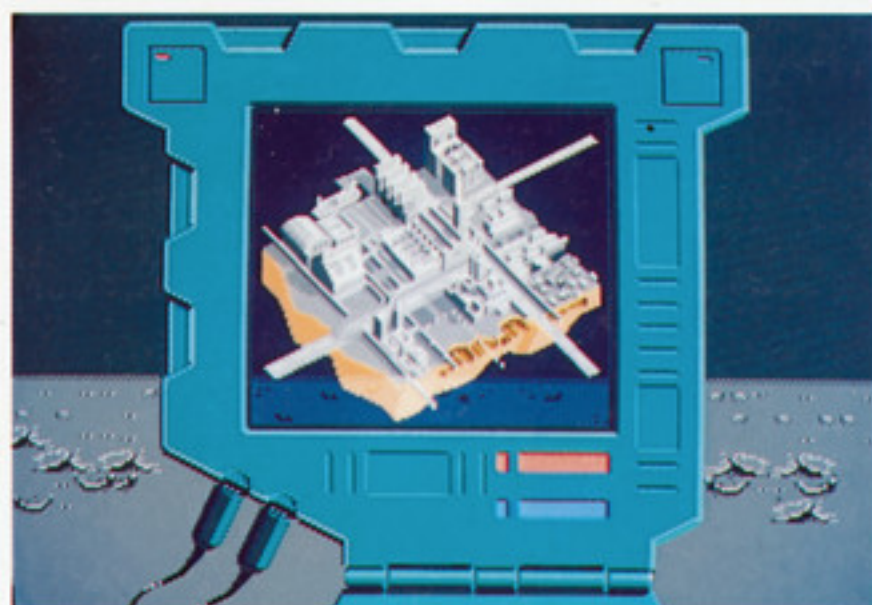
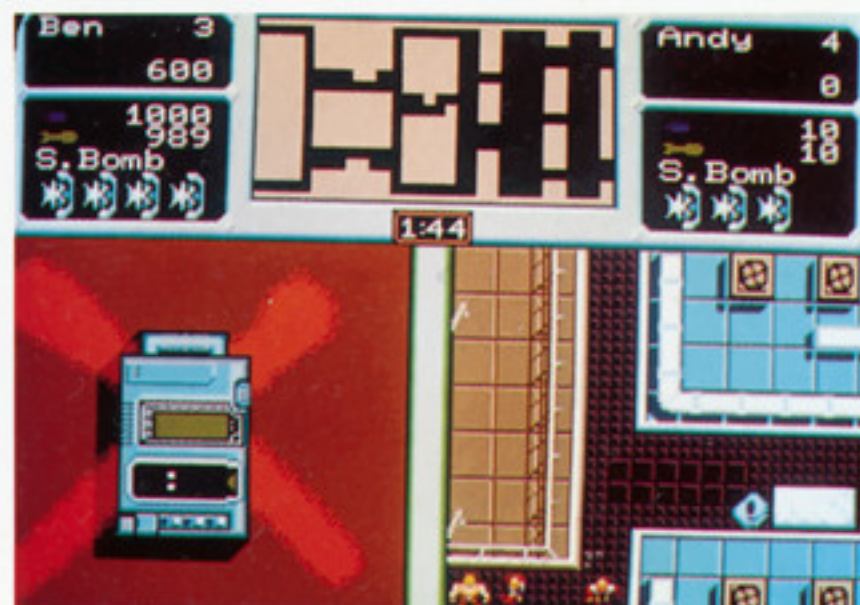
セガ／8月発売予定／価格未定／ACT

敵要塞の破壊が君に与えられた指命だ

自社のビデオゲーム版からの完全移植と銘打っただけに、そのデキにはかなり期待してもよいのではないかな。

前回の紹介ではレーダーマップの表示がなかったが、今回は見てのとおりゲーム画面はほぼでき上がっていた。

ビデオゲーム版と同様、見た目の地味さとはうらはらにシビアなアクション（難易度が高いのではない）になるのだろうか？

この『クラックダウン』はキャラクターは

タイトル画面。いかにも、っていう感じ。

これが敵要塞の全体図。これを一つ一つ爆破して回るのが、君に与えられた指命だ。

この時限爆弾を数カ所あるポイントに設置すれば、即脱出！

小さいが、手抜きのない細かい動きをするところに好感が持てる。

今回の取材で見た限りでは、ベルトコンベアに乗っての高速移動や、壁に張り付いて敵の攻撃をよけられるところも、ビデオゲームそのままの移植になっている。ただし、マップはメガドライブのオリジナルに変更されるようだ。２人プレイについては、２人同時プレイなのか２人協力プレイになるのかはまだわからない。

現在のところ、完成度はまだ低いが、ビデオゲーム版にあった敵の相討ち、特殊武器アイテム、最終面のボスの再現に期待してもいいんじゃないかな。

これが敵要塞の内部だ！

現在までにできている敵要塞の画面写真だ。詳しいことはまた次号で。

ストライダー飛竜

セガ／発売日未定／価格未定／ACT／©1989 CAPCOM

グランドマスターを倒せ！

カプコンの昨年のビデオゲーム版のヒット作が、早くもメガドライブに完全移植で登場するぞ。今回はこれで我慢してくれ。

カプコンの人気ゲーム『ストライダー飛竜』が、セガから発売されることが決定した。

写真の画面はメガドライブ版のもので、ビデオゲーム版にかなり近いデキ。飛竜の自由自在なあの動きも再現される完全移植版になりそうだ。

ストーリーは、ＡＤ2042年に突然現れた冥王（めいおう）グランドマスターが、わずか５年で世界を征服したことから始まる。グランドマスターは第３の月、ザ・サードムーンを打ち上げ、旧人類を滅亡させせようとしたが、ストライダーだけが扱える光剣サイファーを持つ飛竜は、グランドマスターの計画を潰（つぶ）すため、戦いを挑んだのだ……。

この『ストライダー飛竜』の魅力は、プレイヤーの思ったとおりに動く柔軟性と、いろいろな地形や敵キャラが刺激的なところにあるので、今回のセガの完全移植はうれしい知らせだ。

現段階では、まだ半分もできていないが、シーンによって変わるＢＧＭもぜひ再現してほしいと思う。

今回公開できるのは、この２つだけ。でもホント、ビデオゲーム版とほとんど差がない感じ。動きの方もかなり近いものができる、とのことだ。

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

アスミック／8月発売予定／価格未定／SP

若き乙女のリングにかける熱いドラマ

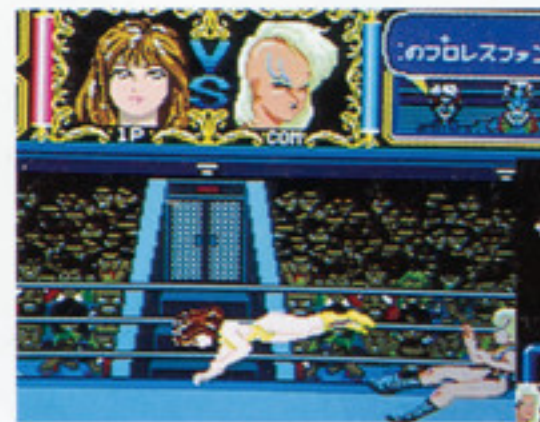
ただ今女子プロレス界で人気急上昇中のキューティー鈴木のキャラクターゲームが登場！ ファンならぜひ欲しい１本だ。

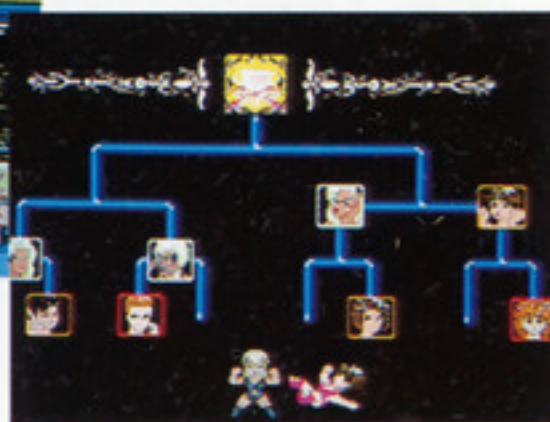
タイトル画面。こんなかわいい子がプロレスなんて信じられない。

以前にも女子プロレスのゲームはあったが、この『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』は、単なるプロレスだけのゲームではなく、楽しく魅せてくれる要素ももっている。

今の女子プロレス人気に火をつけたキューティー鈴木をはじめ、全部で９人のキャラクターがリング上で熱い闘いを展開。さらにこのゲームには25種類の技があり、それぞれアニメーション処理を使った細かい動きをがウリの一つ。もちろんキューティー鈴木の決め技〝キューティー・スペシャル〟も用意されているとのこと。

ゲームの内容は、トーナメント戦と総当たり戦の２つがあるらしい。ともにチャンピオンを目指すことは同じだ。モードは１Ｐと２Ｐに加えて、スポーツものには欠かせないウオッチモードもある。そして画面右にはアナウンサーが映し出され、試合の状況に応じた実況中継をしてくれる。女子プロレスならではの華やかさを全面に押し出した、今までにない感じの１本になりそうだ。

キューティー鈴木のプロフィール。結構グラマーだなぁ。

トゥー。誰だ、ケリを喰らいたいなんていっているのは。

これはトーナメント戦。別に総当たり戦もある。

ヘルファイアー

2点とも業務用ビデオゲームの画面です。

メサイヤ(NCS)／7月発売予定／価格未定／SHT　c 1989東亜プラン

君は激ムズに耐えられるか!?

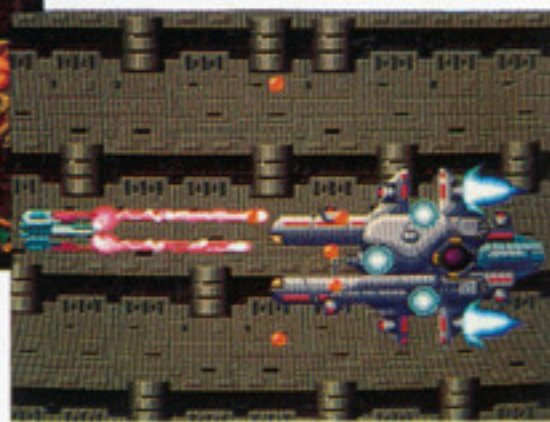
予想されたとおり、東亜プランの超難易度ＳＨＴゲームが次々と移植される。ゲーセンで泣かされた人にはとってもうれしいことだね。

レイノスが好評だったメサイヤ（ＮＣＳ）の新作は『ヘルファイアー』だ。

オリジナルは、東亜プランのビデオゲーム。東亜プランの一連の究極シリーズとは異なる横スクロールシューティングなので、画面構成などから考えるとメガドラ向きといえるだろう。ただし、オリジナルのビデオゲームは、激ムズだったぞ。

『ヘルファイアー』はパワーアップ形式のシューティングなのだが、このパワーアップがちょっと変わっている。４種類の攻撃方法をいつでも自由に選択できるのだ。敵の配置などを考えて、臨機応変に選択していく楽しみがある。詳しいことがわかり次第お伝えするから、期待してくれ。

東亜プランタッチのマシン感覚だ。ステージ４のサッチュル・マウス。

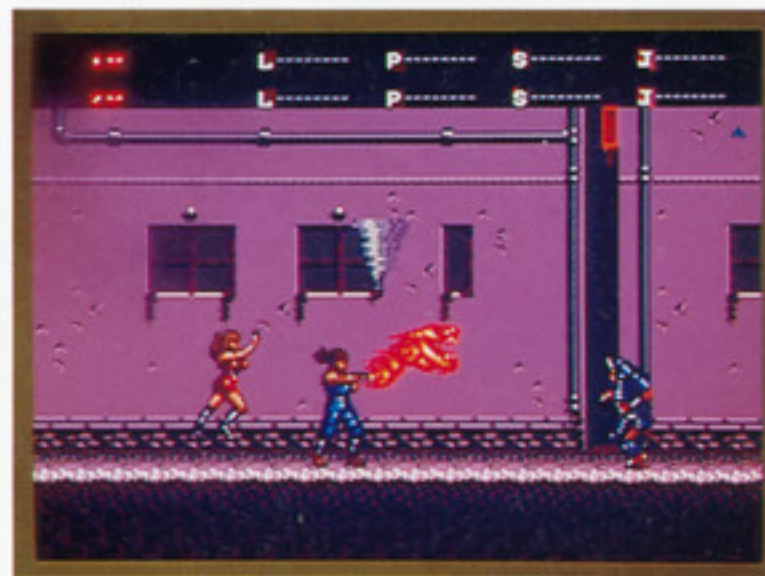
結構個性的な敵キャラが多い。

四天明王

シグマ商事／7月発売予定／価格未定

４人協力のアクションゲーム

４人協力といっても４Ｐということではない。１人で４人を組み合せながらコンビネーションで戦う、シグマ商事の新作ついに登場だ。

シグマ商事の第２弾が決定！ このゲームは基本的には横スクロールのアクションシューティング。四天明王から力を授かった４人の若者が多くの魔物を操る魔王・阿修羅に立ち向かう物語。現代、過去、未来を舞台とした、全９ステージ構成となっているぞ。プレイヤーは４人のキャラクターを操りながらゲームを進行していくのだが、それぞれ特性が異なるうえ武器も違うのだ。しかも従来の２人同時プレイとは異なり、プレイヤーはキャラクターの中から２人を任意に受け持ち、協力しながらステージをクリアする。つまり状況に併せたキャラクターセレクトとコンビネーションプレイが必要なわけだ。

今回はここまで。詳しいことがわかったら、また続報するのでお楽しみに。

小太郎とアヤメをセレクトしてゲームスタート。ザコキャラをやっつけろ！

中ボスの吸血ウォーリア登場！

現代ラウンドのボス・タールマンだ。

スーパーモナコグランプリ

セガ／6月発売予定／価格未定／RAC

世界を股にかけた男達の戦いが始まる

ビデオゲーム版にプラスオリジナルモード。これが最高にカッコいいぞ。君はチャンピオンになれるか。

お待ちどうさん！　メガドラ版『スーパーモナコグランプリ』の新しい情報が手に入ったので紹介するぞ。

まず予想どおりオリジナルモードが加わることになった。ワールドチャンピオンシップモードといって、何と全16戦、世界のＦ１サーキットを舞台に、世界一速い男を競うのだ。もちろんこれらのサーキットは実在するもので、実際のＦ１ワールドチャンピオンシップでも行われている。つまりこれはＦ１のシミュレーションゲームともいえるわけだ。

このモードでは、勝ち進んでいくことによって、より性能の高いパーツを手に入れて、マシンをパワーアップすることができる。

これに比べると、その他のモードは練習に過ぎない。『スーパーモナコグランプリ』の真価は、やはりワールドチャンピオンシップモードで発揮されるだろう。

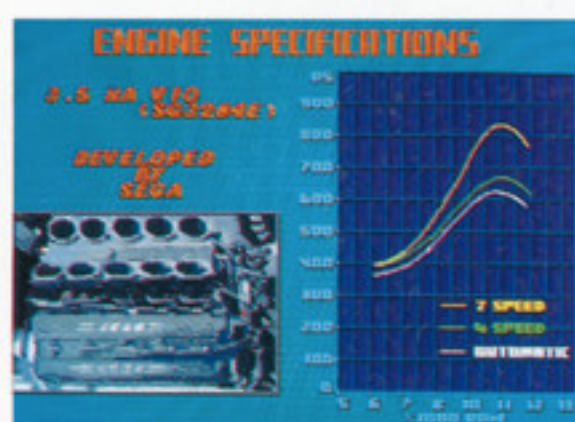
アメリカ・フェニックスサーキットのスタートシーン。

これがモナコGPだ。

日本の鈴鹿サーキットもちゃんとあるぞ。

タイトル画面。

４つのモードを選べる、オプションモードでマシンをセッティングし、フリースタイルモードで走りを確かめる。

マシンのセッティング場面。

エンジンのパワーグラフ。エンジンはセガＶ10。

優勝シーン。トロフィーを挙げている。

ワールドチャンピオンは７速マニュアルで戦いたい。

モンスターレア

セガ／9月発売予定／価格未定／ACT

懐かしさ一杯のACTもいいもんだ

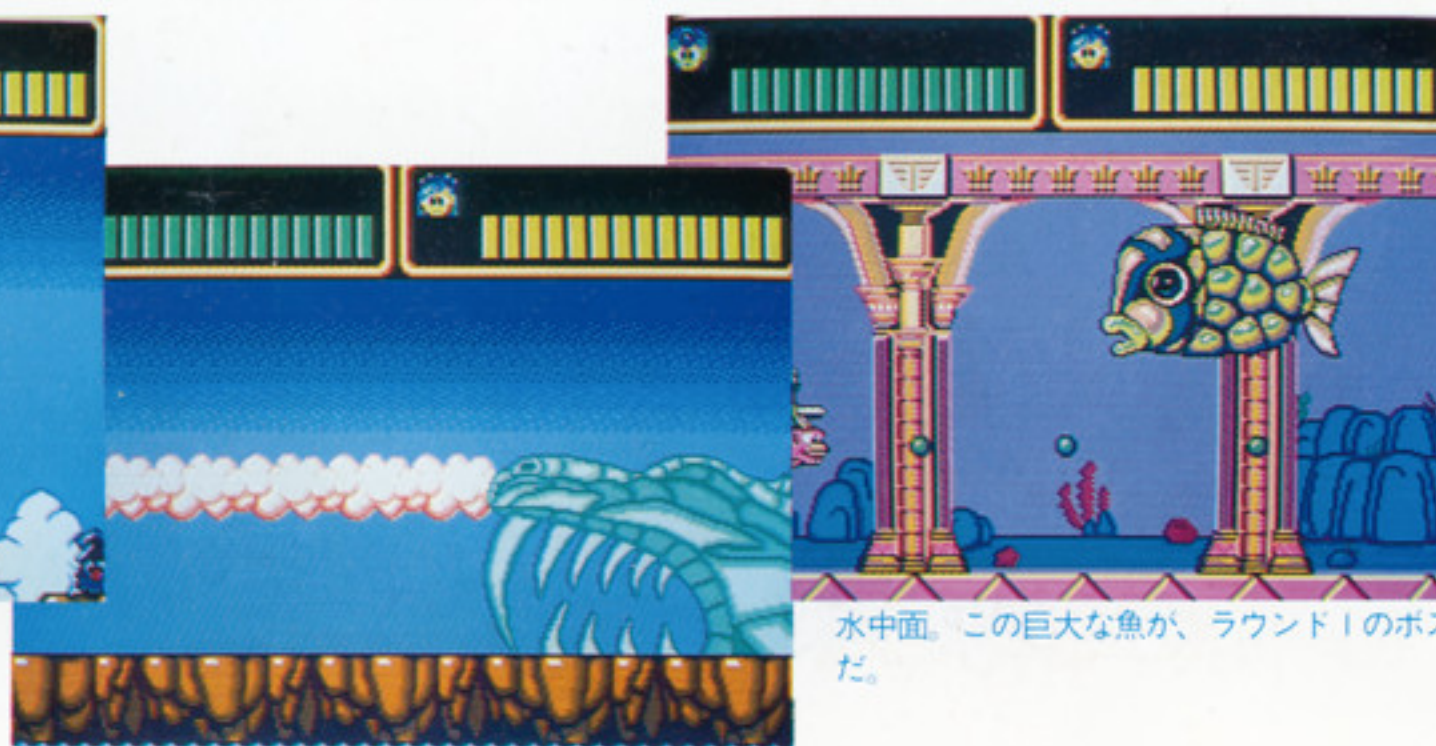
マークⅢからのユーザーは知っていると思うけど、あの『モンスターレア』がメガドラでバージョンアップして帰ってきたぞ。

セガのビデオゲーム『モンスターレア』がメガドラに移植されることは、前号で紹介した。このゲームは、かわいいキャラクター達によって繰り広げられる、横スクロールのアクションゲームだ。

ラウンド構成は、１ラウンドが２つの違う面によって成り立っている。最初がマイキャラが剣を使ってザコ敵を倒すアクションシーン、次がドラゴンに乗ってボスキャラを倒すシューティングシーンだ。今回紹介した画面写真を見てもらえば、その辺のことがわかると思う。

セガにとっては、オリジナルのキャラクターゲームだけに、きっといいものを作ってくれるだろう。

ラウンド１。剣でカタツムリを倒せ。

剣の先から、タマが出るのだ。

こいつの口に入ると、アクションシーンは終わり。

水中面。この巨大な魚が、ラウンド１のボスだ。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

サンダーフォースIII

テクノソフト／6月8日発売／価格6,800円／SHT

メガドラSHTの最高傑作が1年ぶりに帰ってきた。見るもの誰もが魅了されてしまうそのデキを、みんな堪能(たんのう)してくれ。今回から4回にわたって紹介・攻略する予定だ。

名作再び

サードパーティー初のソフトとして、去年の6月に発売されたテクノソフトのシューティングゲーム『サンダーフォースIIMD』。テクノソフトの技術力に、多数のメガドライブユーザーが感心させられた。その名作の続編がついに発売されるというのだから、期待せずにはいられない。

とりあえず復習もかねて、全作の内容を振り返ってみよう。ついでにもう一度、ソフトをセットして、遊んでみるのもいいかもね。IIを持っていないなんていう不届きなヤツは、今からでも買ったほうがいいぞ。

『サンダーフォース』シリーズとは

シューティングゲームが少なかったメガドライブ市場に登場したのがこのゲーム。真上から見おろした、トップビューミッションと呼ばれるシーンと、真横から見たサイドビューミッションの2種類がある。この2つのシーンを交互に繰り返しながら、全9ステージに挑むわけだ。

まず最初は、トップビューミッションから始まる。ここではマップが8方向にスクロールする。どの面にも4カ所ある基地を全て破壊すれば、その面はクリアとなる。スクロールスピードがかなり速いので、ちょっとした操作ミスが死に至るという、シビアな面だった。

そして次のサイドビューミッションは、基本的には右方向に強制スクロールする。基本的に″というからには基本じゃない部分もあるわけで、一部左に進むという場所もあった。面の最後には巨大ボスがいて、それを倒せば次のシーンへ進める。どちらかというと、サイドビューミッションの方が好評だったようだ。

どちらの面でも登場する、赤い輸送機を倒すといろいろなアイテムが出現する。これを取ることによって、戦闘機は各種パワーアップができる。しかしこのパワーアップは、戦闘機がやられると初期状態になってしまうのだ。

それから余談になるが、もともと『サンダーフォース』シリーズはパソコンのゲームだった。'84年に発売されたIは、X1などの8ビットマシン（こんな古い機種、もう忘れてるかな？）に、'88年に発売されたIIは、X68000というメガドライブに非常に近いスペックをもったマシンに対応するために作られた。つまり前作の『サンダーフォースIIMD』は、移植版だったのだ。

そこで今回の『サンダーフォースIII』だが、開発当初からメガドライブ専用として開発されているそうだ。もちろんメガドライブの機能をフルに生かしたゲームになっている。他の機種にはできない、メガドライブならではのゲームに仕上がっているぞ。

トップビュー画面
サイドビュー画面
X68000版

IIIはこんなに変わった

今も言ったように、今回のIIIは完全にメガドライブ専用。さらに前作で遊んだ人たちの声を、なるべく生かすように作られている。では、具体的にどの辺がどう変わったのか説明していこう。

まずトップビューミッションがなくなり、サイドビューミッションだけになった。これはトップビューミッションが不評だったための結果だろう。ずいぶん思い切った決断だが、遊び手からすればうれしい、ということになるね。

そして各シーンの演出効果がすごい。二重スクロールは当然として、メガドライブのゲームとしては初めてラインスクロールというワザを使っている。これはどんなワザかというと、ちょっと長くなるので別項目で説明しよう。とにかく視覚的効果が素晴らしく仕上がっている。

それからパワーアップのシステムも、少し親切になった。前作では、せっかく取ったパワーアップアイテムも、死んでしまうと全てなくなってしまった。しかし今回は、やられた時に装備していた武器だけがなくなるのだ。難しいゲームだけに、この点はうれしいね。

最後に音楽についても言わなければなるまい。前作でも好評だったが、さらにパワーアップされている。20種類近い新曲と、ステレオ化された効果音が、一層臨場感を高めてくれるぞ。

コンフィグレーション画面。前作とほぼ同じ設定ができるよーん。

青く光る弾がカッコいい。どの武器も前作よりハデになっている。

パワーアップもパワーアップ

このゲームのコツは、パワーアップを失わずに、強い状態をキープすること。そして場面に応じて、武器を変えること。この辺は前作から変わりない。標準装備の2種類を含めて、全部で9種類の武器がある。順に紹介していこう。

HUNTER

前作にもあった、自動追尾弾を発射する武器。壁を貫通するのはいいが、壁を壊したい時は困る。弾そのものの威力もあまりないので、過信してはいけない。

TWIN SHOT

2連装の弾を前方のみに発射する、標準装備の武器。いくらやられてもなくならない。通常はこの武器で戦うのがいいだろう。

SEVER

TWIN SHOTの強化版。前方に2発のレーザーを発射する。威力は全兵器中、最強を誇る。ただし、あまり連射が効かないので覚悟して使おう。

BACK FIRE

前方と後方に、それぞれ1発ずつ弾を発射する。これも標準装備の武器。後方から攻めてくる敵が多いので、出現場所を覚えて、この武器で叩け。

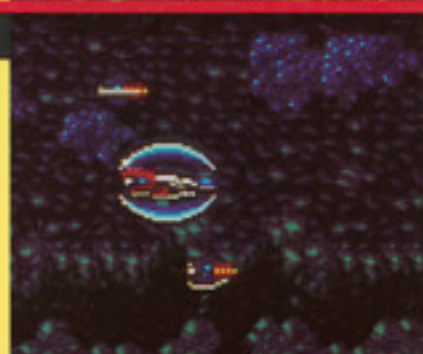
LANCER

BACK FIREの強化版。後方への攻撃力とともに、弾自体のスピードと威力も上がっている。とにかくハデなこの武器は、見た目どおりの使いやすさだ。

WAVE

超音波兵器。弾の幅が広いので、非常に使いやすい。さらに、弾が敵に当たると分裂する特殊な武器でもある。壁をも突き抜けるので、壁の向こう側の敵も倒せる。

SHIELD

戦闘機を守ってくれるバリア。前作では一定時間有効だったが、今回はダメージを受けると減っていくという方式になっている。絶対に取りたいアイテム。

FIRE

上下に地上攻撃用のミサイルを発射できるほか、前方への攻撃も可。ミサイルは地面を這うように進むので、砲台などを壊すのにはもってこいの武器だ。

CLAW

戦闘機を中心にぐるぐる回り、敵の弾を防いでくれる。おまけに攻撃力もある。前作同様、もっとも使える武器だ。ただし、めったに出現しない貴重品。

うんちくコラム

ラインスクロールって何？

ゲームの画面が、ドット（点）で構成されていることは知っておるじゃろ？　ラインというのは、水平方向に並んだ、ドットの集まりじゃな。コンピュータのディスプレイで、〝解像度400ライン〟とかいわれるのはこのコトじゃ。

まず普通のスクロールについて考えてみようかの。この時は、画面中すべてのラインをシンクロ（同期）させなければならん。つまり1画面分が一緒にスクロールするように、ということじゃ。これによってきれいなスクロールが表現されるわけじゃ。

そこで、シンクロさせないでスクロールさせたら、ということを考えるわけじゃな。スクロールするスピードを、各ライン別々に設定してあげればよいのじゃ。これであの〝うねうねスクロール〟ができるというわけじゃのぉ。

このワザはビデオゲームはもちろん、ファミコンなどでも使われておる。ドラクエの〝旅の扉〟なんかがソレじゃ。ビデオゲームでは『ダライアスII』なんてのがあるのぉ。ファミコンで最初に使っておったのは、ワシの記憶に間違いがなければ『F1レース』というゲームじゃ。ビデオゲーム、ファミコンを問わず、3Dレースゲームでカーブを表現するには、この手法が基本的テクニックとして使われてきた。実際このテクニックを使っていないレースゲームは、ほとんどないと思うがのぉ。

そうそう、忘れるところじゃったが、我らがセガのゲームでもワザを使ったゲームがあるぞよ。マークIIIの『北斗の拳』がソレじゃ。このゲームのプログラマーはセガで一番のスゴ腕らしいからのぉ。

そんなわけで、このラインスクロール（会社によってはラスタースクロールともいう）というワザがどんなものか、少しはわかってもらえたと思うので、ワシは去るとするかの。ほっほっほ。

サンダーフォースIII

各面の雰囲気はこんな感じ

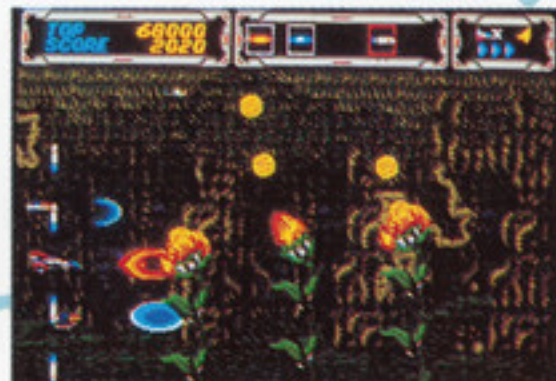
発売日がまだまだ先なので、待ちくたびれちゃいそうってなキミに、ちょっとだけ画面を見せちゃおう。全部で8つあるステージのうち、今回は2面までを紹介。続きは次の号で紹介するので、楽しみに待っていてくれ。

ステージ1

惑星ヒュードラが舞台。この星にはまだ緑が残っているが、凶暴化した植物などもいる。比較的障害物が少なく、戦いやすい地形になっている。

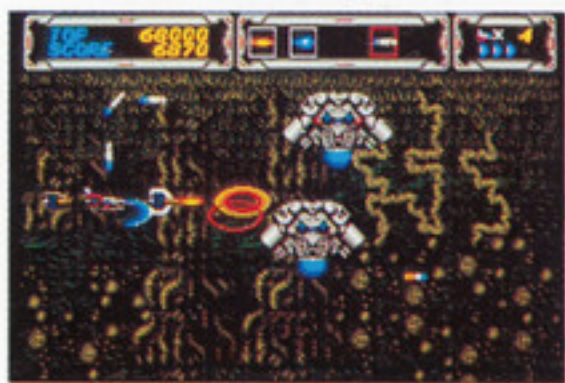
画面が二重スクロールするが、手前の背景が戦闘機よりも手前に表示される。つまり戦闘機が背景に隠れてしまうのだ。ちょっと見づらいかもしれないが、奥行きをうまく表現しているね。

ボスは恐竜のような生き物。長い炎と火の玉を武器とする。胃が弱点というのが、ストレスがたまってるみたいでいい。

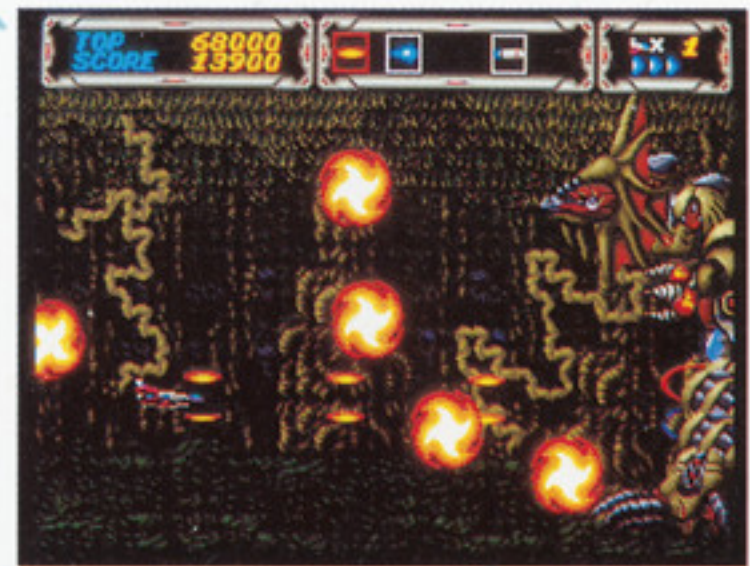
最初に出現するのが小型戦闘機"ルーパス"。簡単に倒せる。

不気味な植物型バイオビースト"カンフラワ"。花の中央部から有毒な花粉をばらまいて、戦闘機を攻撃する。

体当たり型オーラユニット"ダウナー"。強化された装甲とエンジンで敵に体当たりを喰らわす。

大ボス!

巨大なボス"ガーゴイル"は、炎で攻撃してくる。巨大トカゲを生体改造した強化生物。強靱な足腰を使って軽々とジャンプをやってのける。

自動追尾のミサイルを発射する浮遊型ミサイル砲台"リカストス"。

敵が近づくと爆発して、戦闘機を誘爆させる"エクスプロイト"。

ハチ型のバイオビースト"キャリビーン"。下に抱えているのは大型誘導弾。

連続して吐いてくる火の弾。すき間を抜けるようにしたいね。

中ボス!

メチャクチャな強さを誇る中ボスの中型戦艦"ムートン"。アームの先からビーム、機体下部の発射口からホーミング・ミサイルを放つ。

全8面のうち、5面までならどの面からでもスタートできる。

各面スタート前には、その面のデータを表示してくれるぞ。

ステージ2

惑星ゴルゴンでの戦い。炎の惑星。この面で、うわさのうねうねスクロールを見ることができる。このスゴサは、実際に動いているところを見ないと味わえない。

上下から突然火柱が出てくる場所がいくつかある。この場所をしっかり覚えておかないと、毎回やられてしまうぞ。途中で高速スクロールするシーンもあり、とにかくカッコいい面だ。

中ボス!

炎の面らしく、赤い弾を撃ってくる中ボス"ダクフ"。おまけに本体下部からエネルギー弾も発射してくる。バックファイアーが有効だ。

3面の水中面に出現する、アンモナイト型バイオビースト"マイマイン"。甲羅から拡散イオンリングを発射する。

同じく3面に出現する、普段は岩影に隠れているが、敵が近づくと体を伸ばして攻撃してくる"ウッポプ"。

レーザーガンを持った大型ロボット兵士"デスト・ガナーIII"。足を狙って攻撃するといいよ。

機体前方より美しい極太レーザーを発射する"レーザー・ホーン"。

始祖鳥"オロポ"。炎の面らしいキャラ。そんなに強くないのだ。

左右からめまぐるしく走るミサイル"ベリイル107"。出現場所を覚えよ。

面クリア後の画面。さて次なる星はどこか。

フェリオス

ナムコ／7月20日発売予定／5,800円(予価)／SHT／㈱ナムコ　写真は開発中のものです。

通算3回目の登場の『フェリオス』。読者からは、拡大縮小はどうなるとか、音声合成はあるのかとか質問が絶えない。ここらでキッチリ紹介しておきたい。今まで懸案となっていた部分が浮き彫りになってくるぞ。

★初めに言っておくが、これはヨイショではない！

『フェリオス』3度目の登場／　今回は全ステージの簡単な紹介を中心にやっていこう。

ところで、ナムコの第1弾が『フェリオス』と発表されて、君たちはどう感じただろうか。はっきり言って「えっ？」と思ったんじゃないだろうか。『フェリオス』はナムコ業務用基板システム2の初期の作品。このシステム2は回転、拡大、縮小などの機能が搭載され、もちろん『フェリオス』もそれを生かし、しかも美しいグラフィックとペラペラ喋るアルテミスなど、臨場感溢れるシューティングゲームだったわけだ。それだけに、どういう移植になるのか興味津々だった。あるメーカーの話によると、メガドライブというハードは意外と開発しにくいマシンだという。業務用と同じCPUを使っているものの、使える色数はPCエンジンにさえ劣ってしまうし、中間色が出しにくい。ナムコはここでかなり苦労をしたようだ。いくらメガドラが同じCPUを使っているからといって、再現するのは不可能なのだ。ところが、確かに全く同じに移植することは不可能だが、かなり業務用を意識した移植がされたぞ。

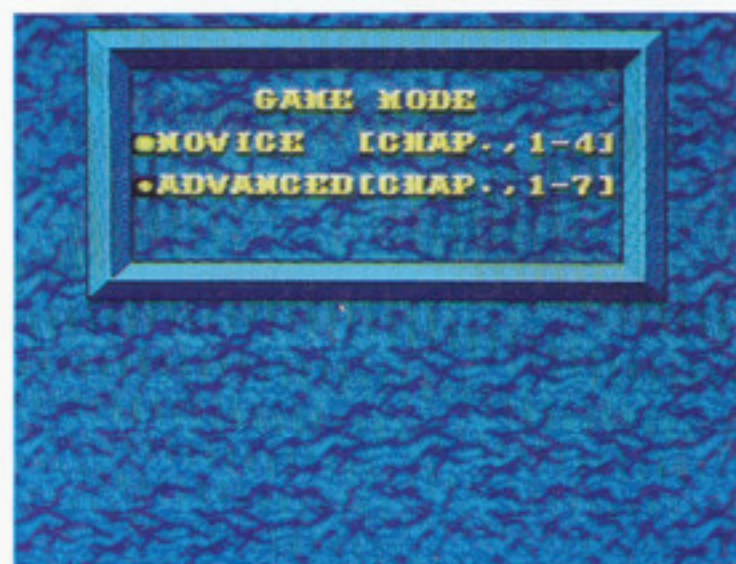
スタート直後はあまり敵も出てこないので、ガンガンパワーアップだ。

スタート前にモードを選択。初心者はノービス、上級者はアドバンスで。

『フェリオス』ではステージをチャプターと呼ぶ。それが7つ。ゲームモードはスタート時にノービスモードとアドバンスドモードのどちらかを選ぶ。ノービスではチャプター1から4までの構成で、難易度的にも初心者用となっている。アドバンスドモードはチャプター1から7までの本格戦闘モードだ。

各チャプターはいずれも最終に神殿が控えており、そこに魔獣がいる。それを倒せばチャプタークリアとなるのだ。各神殿の魔獣を倒すと、捕らわれたアルテミスの姿が水鏡に映し出される。このクリアデモは各チャプター毎にあるので、楽しみにしてほしい。

ここで朗報／　なんと、アルテミスが喋るようになった。ビデオゲーム版のように「グライアイの急所は青い水晶よ」とは言わないけど、チャプタークリアデモで確かに喋るようになったのだ。そして、2面のダンジョンへ突入するシーンでは、ズームもどきを実現している。今回はその写真はないのだが、これらは素晴らしい努力である。いったんは不可能だと諦めていたことを可能にしたのだ。このほか、多重スクロールはもちろんのこと、横スクロール、斜めスクロールをふんだんに取り入れ、どちらかといえば、グラフィックよりもスピード感を大切にしている。このゲームはやってみなけりゃその凄さは絶対にわからないと、読者諸君に言っておきたい。

フェリオス

敵か味方か"フクロウくん"POWER UPが基本だ！

S　スピードアップ	O　オプション	B　ビーム	H　ホーミング	A　アクロス	?　フェリオス
スピードアップはノービスが4段階、アドバンスドが5段階だ。取ると「SPEED UP」の文字が表示されるぞ。パワーアップ時には声が出るらしいぞ。	最高2個まで装備できる。アポロンの水子といったところだろうか。ちっちゃいけど、心強いぞ。オプションをつけると難易度も変わるぞ。	巨大龍ラドーンでさえ、このビームがあれば一撃で倒せてしまう。しかし、一定時間しかもたないので、ボス面まで持ち越せない。押しっぱなしで発射できる。	自動的に敵を察知し、敵を追いかけるお徳用ビーム砲。しかし、ホーミングの弾と敵の発射した弾の区別がつきにくいのがたまにきずだろうか。	いわゆる反射ビームだ。しかも通常弾の他に射てるのがミソ。チャプター2での必需品で、持ったまま死んでしまうと、かなり苦しいだろう。	"光の剣"といわれる伝説の剣。これを手にいれないと、邪獣デュポンを倒すことはまず無理だろう。しかしその入手方法は……謎に包まれている。

CHAPTER 1 ディロスの丘〜メデューサの神殿

敵か味方か素性のわからぬ「黄金のフクロウ」をアイテムに変え、パワーアップしていく。宮殿を抜け、ディロスの丘上空を飛んでいると、巨大龍ラドーンが狂ったように攻撃してくる。ノーマル装備では苦しい。オプション2つとビームが欲しいところだ。ホーミングも出てくるが、取らない方が賢明だろう。

ディロスの丘上空は強制斜めスクロール地帯だ。しかもスピード感がすごい。その間、敵の攻撃が弱まるわけではないので、きついのだ。ちなみにこの面は、酔っぱらってプレイしたら吐きまくること間違いなしだ。

ディロスの丘上空からついにメデューサの神殿へ突入！ 残念ながらズームで入っていくのではないのだ。そしてメデューサとの対決。メデューサは体を攻撃しても無駄。顔を切り離して、眼から怪光線を発射する。顔にビームをたたき込め！ 倒すと水鏡にアルテミスが映し出され……喋った、ついに喋れるようになったのだ！

宮殿内から、ディロスの丘上空へと飛び立つアポロン。装備はいいか？

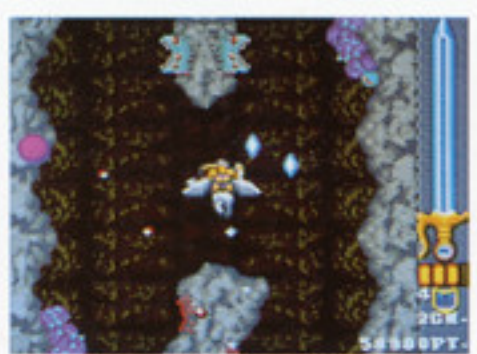
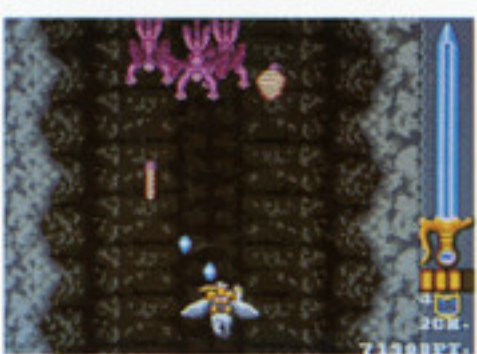
ホーミングを取ってラドーンを攻撃するアポロン。ビームがほしいところ。

チャプター1のボスはメデューサだ。左右に光線を避けながら戦え。

ああ〜ん、アポロン早くぅ

CHAPTER 2 地下洞窟〜グライアイの神殿

アルテミスを早く救い出さねばと焦るアポロン。ペガサスに鞭を入れ、先を目指す。するとステンドグラスの床でスクロールが止まった。床の模様だと思っていたものは、エムザという獣の卵だった！ その卵からかえったエムザはアポロンの周りを高速で回転しながら攻撃してくる。ツラ〜イ。全部倒せば、ステンドグラスが割れ、グライアイの神殿に通じる地下洞窟へ行けるのだ。ここはなんとズームもどき！ 努力の後がうかがえるぞ！

ステンドグラスの床まで来ると、エムザに囲まれてしまった。

魚の顔をしたポイゾンとイモ虫のようなムーラがアポロンに襲いかかる。

不気味な毛虫ムカムシが突然ふくれあがり、モンキーファイトとなる。

グライアイは両手から邪光を放つ。まずは手を撃ち、青い玉を狙え。

地下洞窟ではポイゾンやムーラのような、壁に張りついているモンスターがアポロンに襲いかかる。ここでは反射ビームのアクロスがあると便利だ。ぜひ取っておこう。毛虫かと思っていたら、突然ふくれあがって飛んでくるモンキーファイトや、強制色々(横、斜め、縦という意味)スクロールを抜けるとグライアイの神殿だ。グライアイは3人のババアだ。顔はいくらつぶしても復活する。急所は中央の青い玉なのだ。

CHAPTER 3 空中神殿群〜セイレンの神殿

洞窟から一転空中へ飛び出したアポロン。タマ○ンも、ちぢみあがるような気分だ。ここではグリフォンやドラゴンファイターが大挙してアポロンの行く手を阻もうとする。特にグリフォンは、アポロンの前後左右から挟み打ちしてくる。しかもこの空中神殿群は、途中から高速スクロールに変わる。そのうえ、地形的にも出っ張りあり、狭いところありで、ちょっと操作を間違えば、「うあーっ」と声を残してアポロンはペガサスから落馬してしまう（ペガサスがなぜ無事なのかは不明である)。

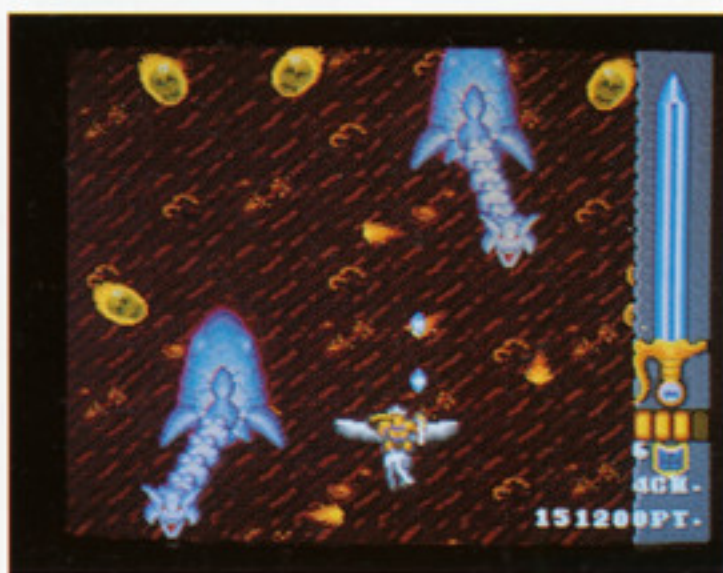
疲れはてたアポロンを神殿で迎えたのは美しい女性だった。心が揺らぐアポロン。その女性の正体は、魔性のニンフ・セイレンだった。一気に怪鳥の姿を現わしたセイレンは、その羽ばたきで羽を飛ばしてくる。おまけに動きも素早い。パワーを蓄めて突撃するアポロン！

これが高速スクロールシーン。敵の攻撃も激しいし、忙しいったらありゃしない。

正体見たり！ セイレンは鳥人間だったのだ。こうなったらぶっ倒すしかない！

おいデュポン、アルテミスになんてことしやがる！ただじゃすまさねえぞ

CHAPTER 4 炎の世界～アンタイオスの神殿

チャプター４は一面炎の世界。その灼熱地獄の中でうごめく怪物ヒマイラは、全力弾２発で倒せる。とはいっても、倒しても倒しても次々に現れるのでかなり苦しい。やっと灼熱地獄を抜けたかと思えば、神殿前には不気味な顔をもつ石像がクルクル回っている。しかも回っているのはダテじゃない。あらゆる方向に弾を吐いてくるので要注意だ。

ここのボス・アンタイオスは炎の化身。トロイんだけど、一度の攻撃で炎のつぶてを30発ほど放ってくる。身動きがとれなくて困ってしまうのだ。

溶岩地帯に浮かぶヒマイラ。ここを突破するのは結構つらいぞ。

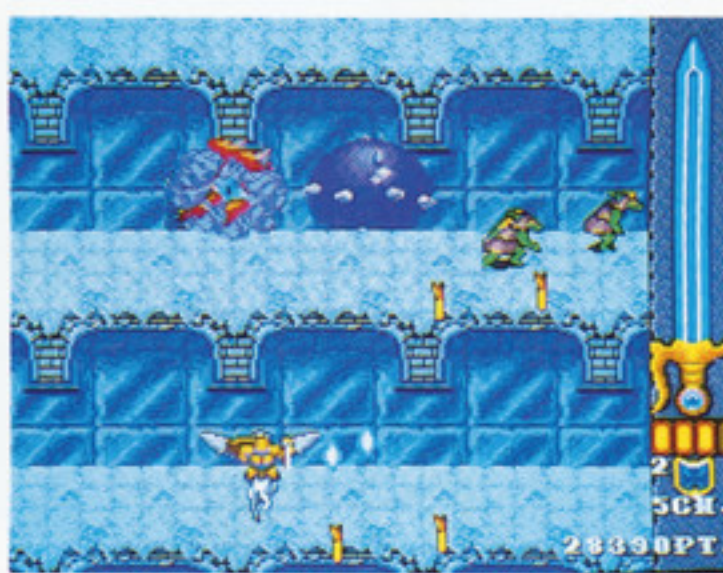
不気味な石像がくるくる回り、弾を発射してくる。ここもやはりつらい。

見てわかるように、『フェリオス』のキャラクターとストーリーは、古代ギリシャ神話をモチーフにしている。しかも敵キャラクターは皆個性に溢れているのだ。シューティングゲームでこれだけ敵キャラクターに個性をもたせるところは、さすがナムコだ。主人公やボスキャラ達もたじたじするほど。おまけに先月まで不可能と思われた、ズームもどきやアルテミスの声など、これから発売までにまだまだ化ける可能性をもっている。期待して待っていよう。

発売まで間があるが、次号ではチャプター１、２とキャラクターにスポットを当てて紹介してみたいと思っている。

CHAPTER 5 氷の世界～スキュラの神殿

チャプター５はユニークな敵キャラが続出！神殿の入口では地面に巨大な刺付き球体メガとギガが転がってくる。まるで新幹線ゲームのような動きだ。しかも爆発して破片を飛ばしてくる。そして橋の上に出てくる番兵・ドラコニアン。こいつはまるで射的のように弾を当てて、橋の上から落としてやらなければならないのだ。

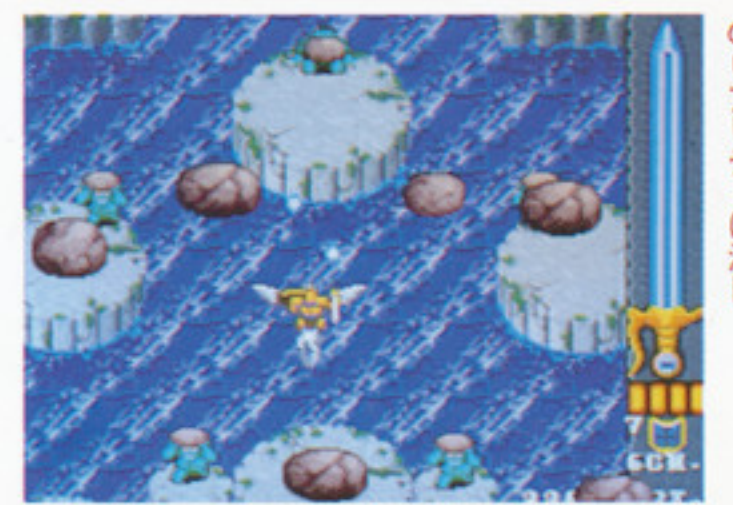
ボスのスキュラは水晶が弱点。彼女の操る氷牙には気をつけよう。

撃ったり、玉同士がぶつかっても爆発して破片が飛び散る。

規則正しく動いていたメガが、今度はゾロゾロ登場。

フェリオス

CHAPTER 6 水の世界～ケルベロスの神殿

チャプター６は氷の世界。水上に浮いている島は無人島ではなく、野蛮な原始人のようなアースデーモンが陣取っている。こいつらは各島の上から岩を投げつけてくる。その岩は縦回転でグルグルと大きくなって、アポロンに向かってくる。遠近感がすごいぞ。

水の世界の怪物達も個性豊かなのである。ボスは３つ首の地獄の番犬ケルベロス。邪獣デュポンの忠実な番犬といわれる。こいつを倒せば、いよいよ闇の神殿だ。

岩石を投げるアースデーモン。そのリアリティに注目。

CHAPTER 7 闇の世界～デュポンの神殿

まるで宇宙空間のような闇の世界がチャプター７だ。行く手をさえぎる球状の物体が浮遊している。ドラスピの氷の面のようだ。自分で道を作っていかなければならないぞ。さもないと、上から赤い火の弾が球の壁に沿って落ちてくるのだ。

デュポンを倒すためには伝説の光の剣フェリオスが必要だ。その入手方法と効果は、まだ謎に包まれている。写真を見て考えてみてくれ。はたしてアポロンはデュポンの魔の手からアルテミスを救出できるのだろうか！乞うご期待だぞ！

行く手をさえぎる球状の壁。画面右上の"P"の文字は何を意味するのだろう。

ゴーストバスターズ

セガ／7月以降発売／価格6,000円／ACT

キャラクターゲームとしても、アクションゲームとしても成功している『ゴーストバスターズ』。おなじみのキャラクター達によって画面狭しと繰り広げられるアクションが、思わず映画の1シーンをフィードバックさせてくれるぞ。

ゴーバス第3回

今まで2回続けて紹介してきた『ゴーストバスターズ』(ゲーム名略、ゴーバス)だが、今回が最終回だ。ラウンド2から4までをマップで紹介するぞ。その前に初めて見る人のために、ゲームの内容をちょっと説明しておこう。

3人のキャラクターには、ちゃんと特徴があるのだ。

ゴーバスは、同名映画でおなじみのズッコケ3人組ピーター、レイモンド、イーガンから1人を選び、ニューヨーク各地であばれているゴーストどもを退治して回るアクションゲームだ。プレイヤーはライフ制プラス残機制。攻撃方法はノーマルショットと、画面全体の敵にダーメージを与えることができるボムなどのアイテムがある。このアイテムは、ラウンド中に置いてある金庫や、中ボス捕獲による報酬、またラウンドクリアで手に入れたお金で、ショップから買うことができる。いろいろと揃っているので、そのラウンドに必要なものを仕入れておこう。

ゲームの舞台は、全5ラウンド。1から4は好きなところから始められるが、5はそれまでの4ラウンドをクリアしないと入れないようになっている。どのラウンドも迷路構成になっていて、いろんなゴーストがあちこちから襲ってくる。このなかのどこかに潜む大ボスを退治すると、ラウンドクリアとなるわけだが、この大ボスの部屋に入るためには、中ボスのゴーストを退治しなければならないようになっている。上述したことだが、こいつの魂(?)捕獲に成功すれば、別途報酬がもらえるので、ぜひ捕まえてしまおう。

プレイ中に見られるマップと、アイテム選択画面。便利。

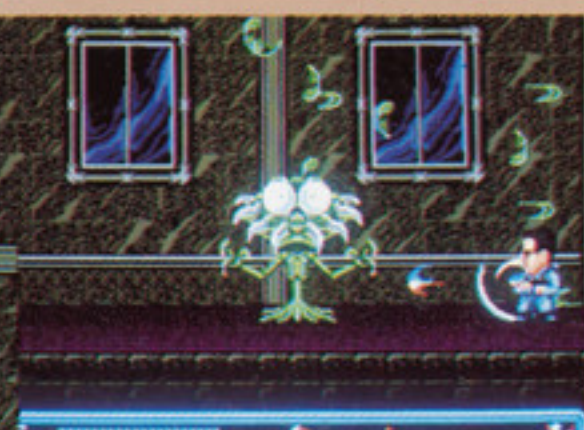
始める順番は、やはりラウンド1が一番簡単なので、まずここから入ってみるのがよいだろう。

ROUND1. 郊外の化物屋敷　報酬1,000ドル

ここは前回詳しく紹介したので、今回はボスキャラだけを載せよう。中ボスは、ハンプティーダンプティーのなりそこないのようなヤツで、シルクハットから化物ウサギを出して攻撃してくる。本体ウサギを狙って集中攻撃してやろう。

大ボスは、緑色をした化物。羽を飛ばした後に、丸くなって転がってくる。羽を飛ばし終わって骨格が見えたら、そこを集中攻撃だ。

中ボスだ！　ウサギを狙え。魂の捕獲も忘れずに。

飛んでくる敵には、斜め撃ちを覚えるといいぞ。

羽を飛ばした後に転がってくる大ボス。体当たりに気をつけろ。

ROUND2. 氷に閉ざされたアパート　報酬2,500ドル

被害者の証言

敷金礼金一切なしの、オイラのすてきなアパートメントが、突然巨大な冷蔵庫に早替わりしちまった。とにかく、オイラ寒いのだけは苦手なの。早く助けてくれ。

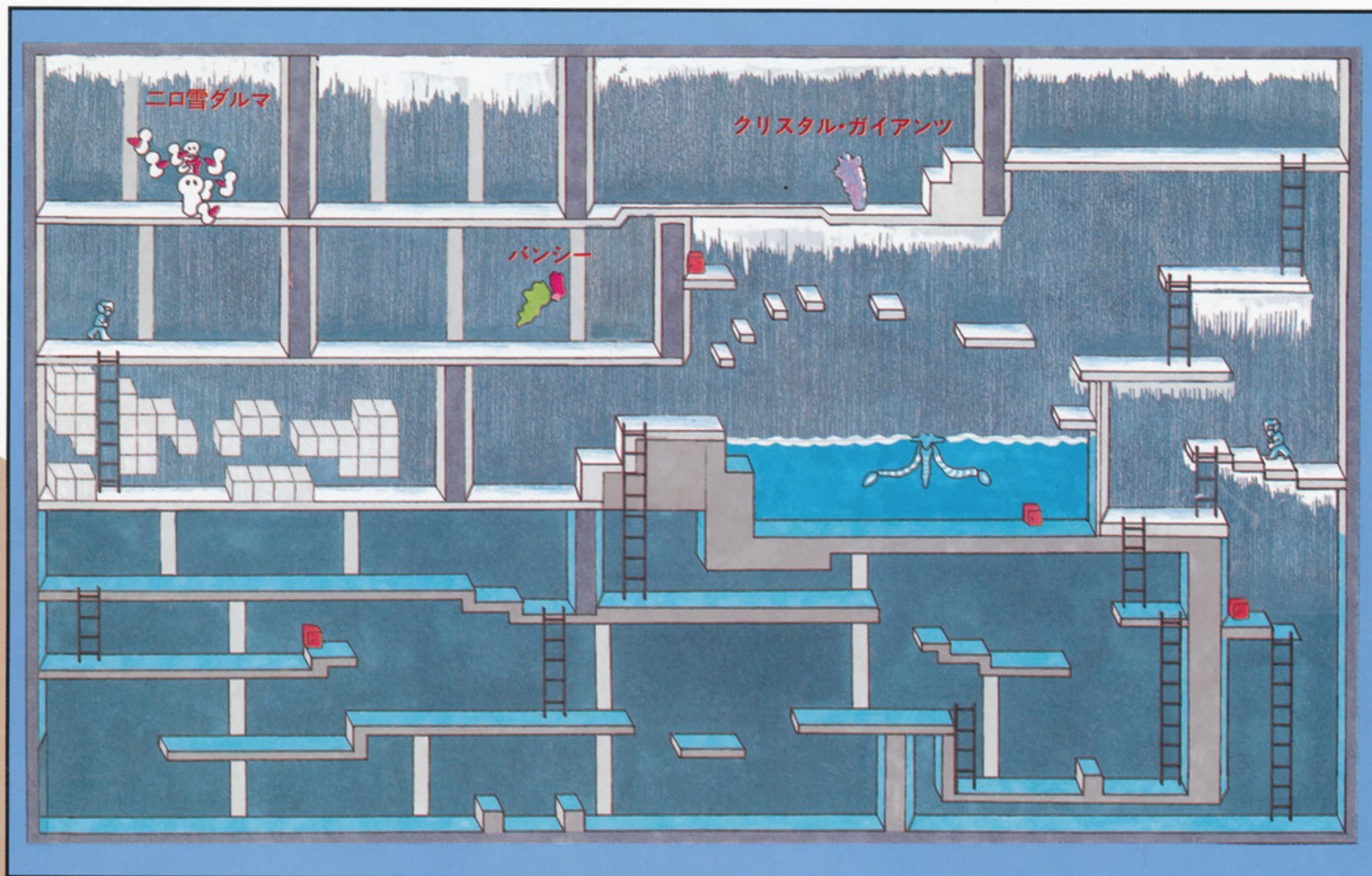
犯人はこのオレだ!

ここがあまりにも暑いので、ちょっと住みやすくしただけなのさ。近所迷惑なんか関係ないもんね。オレはゴーストだ。

寒いの大キラーイ!

報酬は2,500ドル。ラウンド1の1,000ドル

ゴーストバスターズ

ニロ雪ダルマ
クリスタル・ガイアンツ
バンシー

から一気に1,500ドルアップだ。難易度もそれだけ高くなっているので、気を引き締めて取りかかろう。目指す大ボスは、ニロ雪ダルマ。最上階左のフロアで、ゴーストバスターズを待ちかまえているぞ。

複雑な構造をしたこのアパート。上に行けば行くほど、被害が大きくなっている。不思議なのは、中央に置いてある水槽。ここの住人はアパートの中で、いったい何を飼っていたのだろう……。今はお化けクラゲの巣になっているけど。

この面で注意しなければならないのが、天井から鋭く生えているツララ。ショットで破壊できるのだが、すぐにまた生えてくるので、このツララの下を通る時は、慎重に行動しよう。しかも、ジャンプで通り抜けなければならないところに、びっしりとこのツララが生えているのだ。うーん、イジワル。

中ボスは２匹いて、右上に〝クリスタル・ガイアンツ〟、中央左に〝バンシー〟の部屋がある。まず〝バンシー〟から片付けるのが、ベターなルートだ。それぞれの弱点を簡単に説明しよう。

〝バンシー〟は飛んでいる時は無敵なので、その時はいくら撃ってもダメ。３体に分身したら、一番上のヤツの頭を狙って、連射するのだ。ジャンプ撃ちでは破壊力に欠けるので、ポイントを見つけて斜め撃ちで攻撃するのがいいだろう。〝クリスタル・ガイアンツ〟の弱点も頭だが、同じやり方ではダメージを喰らってしまう。ちょうど敵のビームが当たる位置なのだ。そこで、こいつにはジャンプ撃ちで応戦しよう。

中ボスを片付けたあとは、大ボスとの対決だ。が、もしここでライフが残り少なかったら、いったんスタート地点の事務所に戻って、回復させておこう。

大ボスのニロ雪ダルマの弱点は、上の頭。ここを斜め撃ちで狙うのだが、結構カタイので持久戦を強いられるだろう。ライフ回復用に北京ダックの１つや２つは欲しいところ。ちなみに口から吐き出す子供雪ダルマは、ショットで破壊できるぞ。

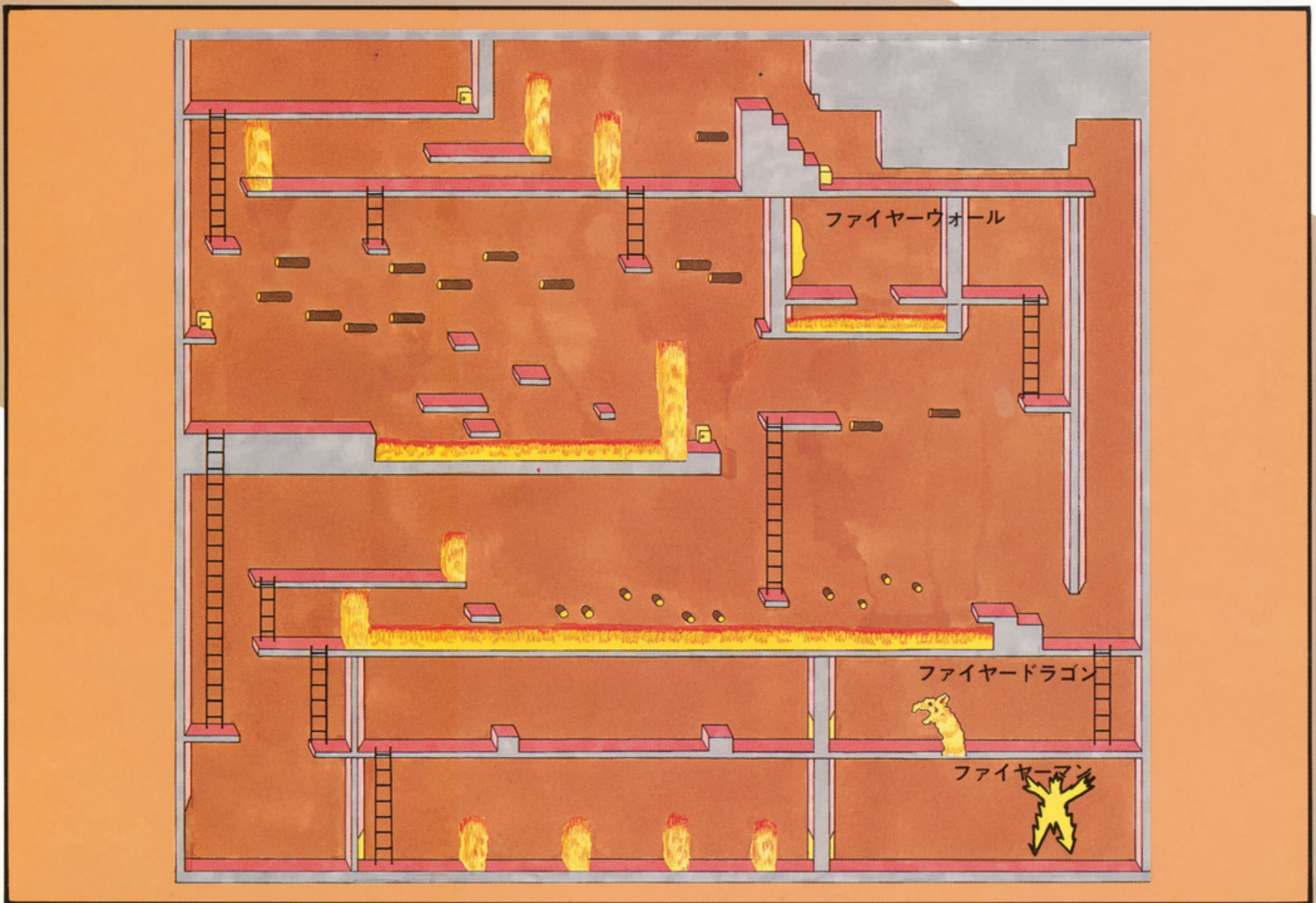
ツララを撃ち落としたら、素早くジャンプで切り抜けろ。

中ボス〝バンシー〟。鮮やかな彩りに見とれてはいけない。

中ボス〝クリスタル・ガイアンツ〟。なかなか硬い体をしている。

雪ダルマ攻撃なんて、とってもかわいいね。

ROUND3. 燃えるマイホーム　報酬3,000ドル

ファイヤーウォール
ファイヤードラゴン
ファイヤーマン

被害者の証言

ああっ、私のワイフが。ある日突然、家の至るところから炎が吹き出して、ワイフがひどい火傷を負ってしまったのです。ワイフをこんな目にあわせた奴が許せません。

犯人はこのオレだ!

私が炎の悪霊〝ファイヤーウォール〟だ。人間どもは皆、私の裁き(さば)きの炎で焼き殺されるのだ。抵抗するものは、ただ死あるのみ。私の僕(しもべ)達はちょっと手強いぞ。

暑いの大キラーイ!

ラウンド3は、打って変わって灼熱(しゃくねつ)面で、超難しくなるぞ。はっきり言って、次のラウンド4の方が簡単だ。

ラウンド3のトラップは、部屋の至るところから吹き出してくる炎。これがいろいろバリエーションがあって、床や天井から吹き出してくるのだ。ここをうまく切り抜けるには、やはり炎の吹き出す位置や、そのパターンを覚えるほかにないだろう。

トラップが多いせいか、このラウンドはザコ敵が少ない。しかし、2匹の中ボス〝ファイヤーマン〟と〝ファイヤードラゴン〟は、どっちも手強いぞ。〝ファイヤードラゴン〟は、突然出現して4キャラ分くらいの炎を吐き出してくる。弱点は、炎を吐き出す前後の頭。それ以外はまったくダメージを受けないのだ。ヒット・アンド・アウェイが有効だが、長期戦になるので、体力回復用アイテムの北京ダックはぜひ携帯しておこう。

さて、次の中ボス〝ファイヤーマン〟だが、こいつの弱点も頭。しかし、強さは〝ファイヤードラゴン〟に比べると数段弱いので、斜め撃ちでバリバリ撃てばあっという間に片付くだろう。ただしジャンプしている時にショットを撃っても、ダメージは与えられないぞ。

突然、床から吹き出してくる炎の壁。あっちちい。

丸太に乗ったら、すぐジャンプ。この丸太は下に落ちていくのだ。

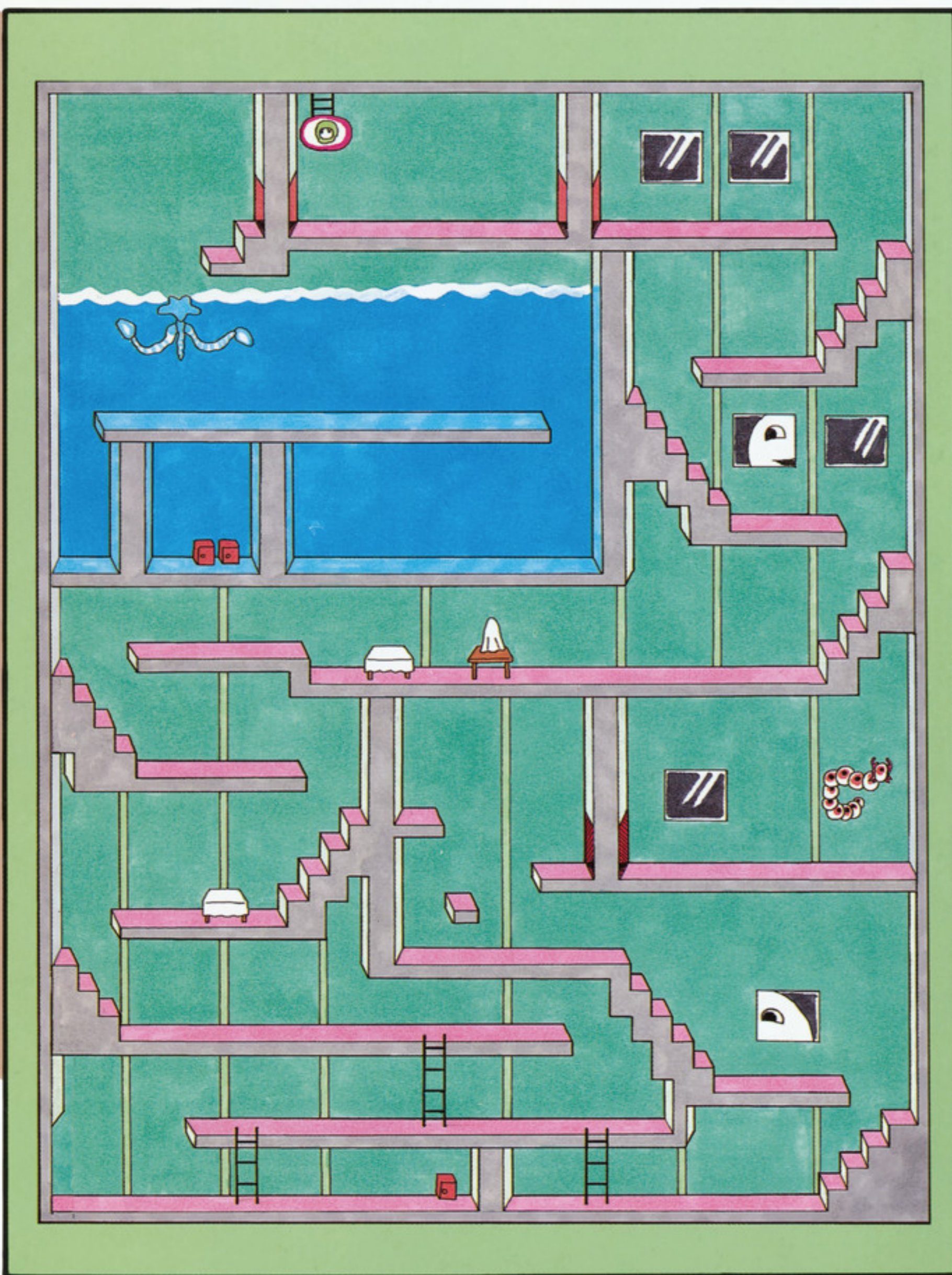
丸太に乗っている時にも、敵からの攻撃がある。キビシーィ。

大ボス〝ファイヤーウォール〟がいる部屋は、足場が悪いうえに中央に炎の池がある。ここに落ちるとダメージを喰らってしまうので、要注意だ。〝ファイヤーウォール〟の攻撃法は、３ＷＡＹ弾と、口から吐き出すスライム。弾の方はそれほど気にすることはないが、スライムが曲者(くせもの)だ。これに乗ってしまうと、炎の池まで運ばれてしまうので、すばやく逃げよう。こいつの弱点は、鼻と口だ。

中ボス〝ファイヤーマン〟当たり判定がわかりにくい。

中ボス〝ファイヤードラゴン〟。攻撃のパターンを読め。

口からアブクを吐いてくる大ボス。左右の壁から交互に出てくる。

ROUND4. 一等地の高層マンション　報酬5,000ドル

被害者の証言

あたくしの大事なマンションにゴーストが住み着いたざます。住人はみんな出ていってしまって、もう商売にならないざます。とっとと片付けてほしいざます。

犯人はこのオレだ!

名前は明かせないが、『ゴーストバスターズ』といえば、このオレ様が主人公みたいなものだ。見た目はコミカルだけど、この巨大な体から放つパンチにはかなわないだろう。破壊の神ゴーザの力を思い知れ。

高いのも大キラーイ!

高層マンションというだけはあって、マップは縦長。上へ上へと進んでいこう。今まで登場したザコ敵も、たくさん出現する。さすが破壊の神様、というところか。

中ボスは２匹登場する。最初の〝ムカデゴースト〟は結構強いので、強力な武器を仕入れておいたほうがいいぞ。

この後の展開については、マップをよく見て各自研究してくれ。

中ボス〝ムカデゴースト〟。真ん中の部分しかダメージを受けない。

やっと4つの場所を退治した。しかし、真の敵は……。

ゴーストバスターズ

本番はまだまだこれからだ

こうして４つの事件を解決したゴーストバスターズ。しかし、これでニューヨークに平和が戻ったわけではない。真の解決を目指すためには……。おっと、これからは自分の目で確かめてほしい。

※『ゴーストバスターズ』は諸事情により発売日が７月以降に延期されました。

DJボーイ

セガ／5月発売予定／価格6,000円／ACT

セガのビデオゲームからの移植『DJボーイ』。そこそこの難易度がとっても気持ちいいアクションゲームだ。君のローラーファイトを見せてやれ！

怒り炸裂！マリアを救え！

2月号増刊から紹介し続けている『DJボーイ』。今回は完成版に近いものが手に入ったのでテストプレイをしてみた。その前にストーリー紹介から。

ニューヨークの郊外にあるセガレッチシティ。ここでは今、ローラースケートを使ったスポーツ『ローラーゲーム』が大流行していた（昔、東京ボンバーズとかありましたね）。そんな町に1人の少年がやってきた。その名をドナルド・J・ボーイ、通称DJボーイ！ 彼こそ世界を旅するローラーファイターである。

近々行われる大会に対する住民達の期待は、彼の登場によって一層盛り上がった。そんな彼を快く思わない連中がいた。悪のローラーチーム・ダークブラッキーズである。リーダーのヘビメタ・トニーは、謎のチームオーナーの命令で、ボーイの恋人マリアを人質としてさらったのだ。怒れDJボーイ！ 彼女を救い出すのだ。

ヘビメタ・トニー率いるダークブラッキーズどもに恋人マリアをさらわれた。急げDJボーイ！ マリアを救い出せ。

操作方法 ジャンプキックを習得しろ

操作はAボタンでパンチ、Bボタンでキックとなっている。格闘アクションゲームの基本どおりパンチ力は弱いが連打ができ、キックはストロークが長い分威力が増している。

A＋Bボタンでパンチを前後に繰り出すこともできる。Cボタンはジャンプで障害物を避ける時に使う。また、B＋Cボタンでジャンプキックをかますこともできる。これは、ぜひ覚えてほしい。

障害物はジャンプで避けろ。

正拳、裏拳がヒットしたところ。顔が歪んでいるのがわかる。

しゃがんで前後パンチ。なかなか使える。

前蹴りと後ろ蹴り。敵が吹っ飛ぶ。

ROUND 1

まずは小手調べ。ザコはヤセ型とデブ型の奴が出てくる。ヤセ型はラリアット、デブ型はフライングボディアタックを仕掛けてくる。それぞれ攻撃の前に無意味なアクションをするが、特にデブ型は攻撃のタイミングが計りづらいので、ある程度間合いをとって一気に片付けた方がよいだろう。

こいつらを倒すとコインが出てくるので、一つ残らず拾ってしまおう。この集めたコインで、面クリアごとに出てくるショップで、パワーアップアイテムを買うことができるのだ。

しばらくするとチビ型の奴が出てくる。こいつを攻撃するとハンバーガーを落としていく。これを取ればライフが2つ回復するので、

1面のボスは、連続ジャンプキックで倒せ。

ハンバーガーを取れば、ライフ回復だ。

逃がさないようにしよう。

スクロールが止まってザコ達を片付けると、今度はケーブルカーの面になる。ケーブルカーからはバクダン娘がダイナマイトを投げてくる。このダイナマイトが曲者で、広い範囲に爆発するので巻き込まれないようにしよう。ザコ達を全て倒せば、いよいよラウンド1のボスだ。

四方から攻めてくる。ちなみにこいつらは、ハンバーガーを落としていかないので注意しろ。

爆弾娘登場。倒すことはできない。

コインは確実に集めること。

ボス"ビッグママ"

ラウンド1のボスは〝ビッグママ〟(勝手に名付けた)。こいつがなかなか強く、鋭い蹴りと強烈な屁という飛び道具をもっている。そのうえ異常にカタいので、初めは結構手こずるかもしれないが、ジャンプキックを覚えてしまえば楽勝だろう。

しかし油断して敵のフトコロに入り込んだりすると、タイ式キックボクシング・ムエタイばりの蹴りが炸裂するので、確実にジャンプキックができるようにしておこう。

ビックママの攻撃。飛び道具とは卑怯なり。

一面クリア画面。そんなに楽勝じゃない。

アイテムショップ

先にも触れたように、ボスを倒せばアイテムショップの画面になる。ここには以下のものが置いてある。

ハンバーガー
($100)
ライフが満タンになる。

アイスクリーム
($200)
ライフのゲージが2つ増える。

ローラースケート
($400)
スピードUP

ロケットパンチ
($400)
パンチ力が増す。

ヘルメット
($500)
防御力が増す。

パワー
($500)
全体的に攻撃力が増す。

ネコ
($1,000)
プレイヤー(ボーイ)のストックが1人増える。

ROUND2

ラウンド2は地下鉄駅構内で行われる。初めに出てくるフライトジャケット野郎どもは攻撃されると結構イタいが、防御力が弱いようなのでパンチの連打で軽く倒せる。時々現れる一輪車軍団は、タイミング良く攻撃すれば倒すこともできるが、避けた方が無難だ。

この面からオイルやパイロンなどの障害物が出てくる。オイルの上はスリップして動きづらいので避けて通りたい。パイロンなどはジャンプでかわせる。

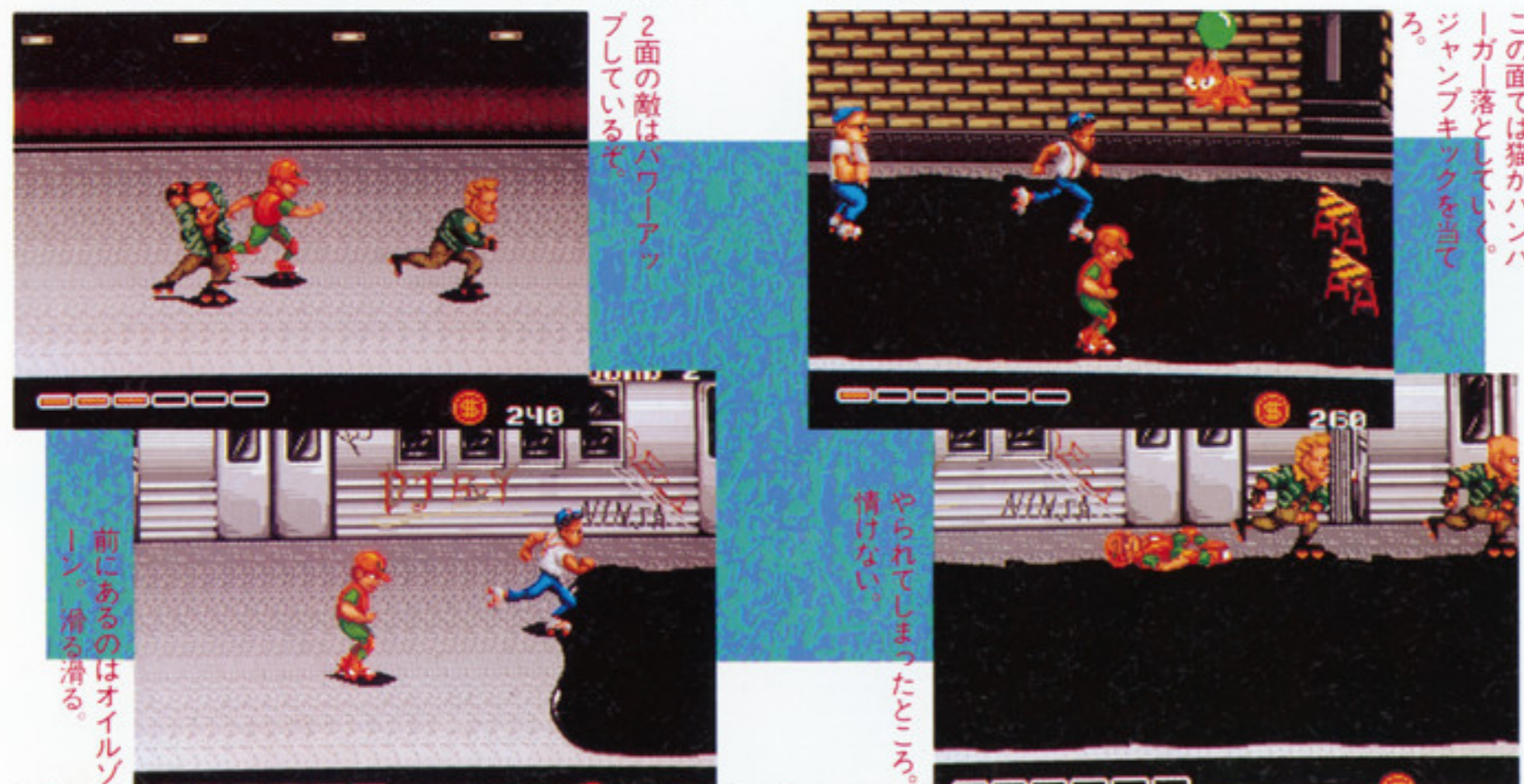
また、ここでは風船にぶら下がったネコが出てくるが、こいつをジャンプキックで落とせばハンバーガーを置いていくので逃がさないようにしよう。

以上、今回はここまでしか載せられないので、この先が気になる人は次回に期待してもらいたい。

2面の敵はパワーアップしているぞ。

前にあるのはオイルゾーン。滑る滑る。

この面では猫がハンバーガー落としていく。ジャンプキックを当てろ。

やられてしまったところ。情けない。

この時点で評価するのもナンだけど、言わせてもらえば、ビデオゲーム版に比べ全体的にあっさりしたゲームだと思う。でもアクションシーンも派手だし、サウンドも聴き心地がよい。あと、2人同時プレイだけでも再現してもらえれば、よかったんだけど。

DJボーイ

サイバーボール

セガ／5月発売予定／価格6,000円／SPT／©1989ATARI GAMES

アメリカ・アタリ社のビデオゲームからの移植『サイバーボール』。ロボットがプレイヤーのアメフトだ。細かいフォーメーションプレイもあり、アメフトファンには堪えられない一作だ。

アメフトのルールは覚えておこう

メガドラのスポーツゲーム第5弾『サイバーボール』の初紹介だ。このゲームは移植ではあるが、オリジナルは〝ATARI〟なので 実際に見た人は少ないと思う。

では、『サイバーボール』とはどんなゲームなのか。簡単に言ってしまえば、ロボット達がプレイするアメリカンフットボールだ。しかしアメリカンフットボールといっても、日本ではまだまだ馴染みが薄いようなので、ここでざっと紹介しよう。

アメリカンフットボールは、アメリカで最も人気のあるスポーツで、国技となっている。1チーム11人で構成され、2チームが攻撃側と守側側に分かれて得点を競い合う。攻撃側は4回のダウン（ボールを持った者が守備側に潰される）の間に10ヤード以上進まなければならない。成功すればさらに4回のダウンが与えられ、失敗すれば攻撃側と守備側が入れ替わる。以上の繰り返しでボールをエンドラインまで持ち込めば、タッチダウンとなり得点が入る。ゲームは4つのクォーターに分かれており、1クォーターは15分間。その間に、攻撃側はいかに相手の裏をかいてボールを運ぶか、さまざまな形のフォーメーションの中から、それにあった作戦を練らなければならない。もちろん守備側は体を張って、相手を阻止するのだ。

日本でも衛星放送などによって本場のゲームが見られるようになったので、興味のある人は実際に見てみると、その面白さがわかるかもしれない。

『サイバーボール』は、アメリカンフットボールの戦略的な面白さに、キャラをレベルアップさせるといったＲＰＧ的な要素を加えたもので、ルール的に多少簡略化された部分もある。

これが『サイバーボール』だ

それでは実際にルールの説明に入ろう。

アメリカンフットボールと最も異なる点は、1チーム7人（体）で行われ、6ピリオド制になっていること。1ピリオドは3分間。

4回のダウンの代わりに、ボールが4段階に変化する仕組みになっている。ボールは、〝COOL→WARM→HOT→CRITICAL〟と変化していき、最終的には爆発してしまう。つまり4回の攻撃以内にセンターラインかゴールラインを越えないと、キャラが爆発に巻き込まれてしまうのである。逆に、ナイスプレイをするとお金がもらえるので、新しいロボットを買ってチームの戦力をアップさせることができる。それぞれのロボットは3つのグレイドがあって、値段が高い方が当然能力も高い。しかし、前述のボールの爆発に巻き込まれたキャラは、グレードダウンしてしまう。

QBが爆死してしまった。代わりをもってこい。

『サイバーボール』ロボット選手紹介

セーフティ。

ランニングバック。こいつの使い方が攻撃のポイント。

ラインバッカー。

ワイドレシーバー。縦パスを受け取る網が特徴。

コーナーバック。

タイトエンド。

クォーターバック。攻撃ではこいつが主役。

サイバーボール

操作方法——作戦はしっかり頭に入れておけ！

基本的な操作は、方向ボタンとトリガーボタン（A・B・Cボタンは全て同じ働きをする）、及びスタートボタンで行われるので、すぐ覚えられるだろう。

攻撃側のプレイヤーが初めに操作するのは、クォーターバック（以下ＱＢ）である。ＱＢがパス及びピッチをすると、今度は操作がレシーバー（ボールを受け取るロボット）に替わる。

パスは、パスマークの方向へ方向ボタンを入れてトリガーを押せば、パスマークの地点へパスが出る。

またピッチとは、パスマークのないランニングバックへボールを渡すこと。これはピッチしたいロボットの方向に方向ボタンを入れてトリガーを押せばよい。

守備側の時は、操作できるキャラを選ぶことができるので、相手の作戦に応じて替えた方がよいだろう。

なお、トリガーボタンを押すことにより、１回のプレイ中に一度だけタックルすることができる。

攻撃のフォーメーション。前方にある＋がパスマーク。

おっと、ファンブル！パスをはじいてしまった。

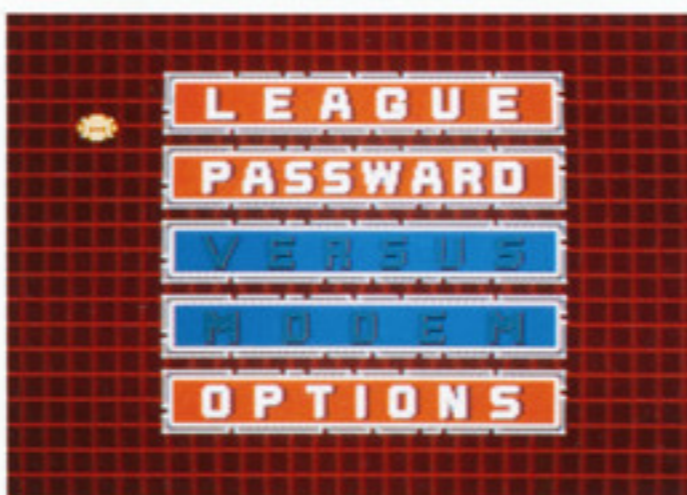
激しい肉弾(?)戦をご覧あれ

それでは実際に試合風景を見ながら、細かい部分を説明していこう。

プレイヤーはイーストリーグ５チーム、セントラルリーグ５チーム、ウエストリーグ４チームの14チームの中から好きなチームを選ぶことができる。チームによってキャラの色や形に違いはあるが、能力に差はないようだ。

まず守備側でプレイしてみる。キックオフで試合開始。ボールをレシーブした相手を早めに潰さなければならない。

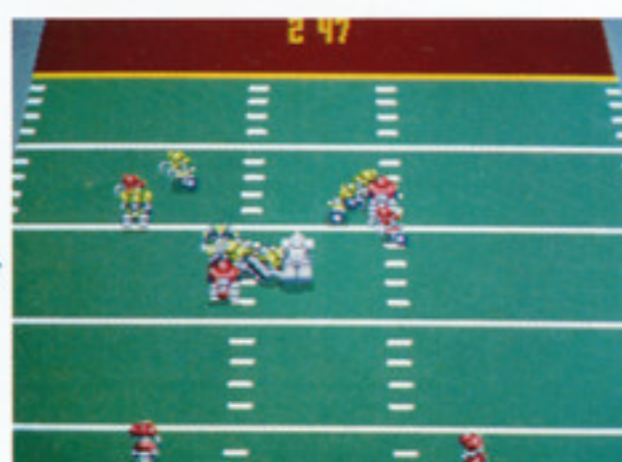
潰した地点から相手の攻撃が始まる。守備側のフォーメーションは４×４の16パターンあるので、相手の攻撃パターンを読んで組み替えなければならない。

３分間で１ピリオド終了、今度は攻撃側となる。攻撃側のフォーメーションも16パターンあるので、状況とチームの能力を考えて選びたい。パスしてもうまく通らないと、ポロポロと落としてインコンプリートになってしまう。また、ダラダラやっているうちにボールが爆発して、ＱＢが巻き込まれてしまうことも。そのＱＢが最低グレードだったためにダメージにはならなかったというラッキー(?)もある……。

モードセレクト画面。3番目が対戦モード。4番目がモデムモード。

赤い方が自分のチーム。相手側が先攻。

チームは全部で14ある。自分にあったチームを選ぼう。

試合開始。

キックオフ。白い奴が操作できるキャラ。

潰せ！　潰せ！

フォーメーションセレクト画面。

フォーメーションセレクト画面。

相手はＴフォーメーションで攻めてくるぞ。

やった！　相手がミスっただけ。

フォーメーションセレクト画面。

今回はここまでしかプレイできなかったが、マニアックなファンにはかなり受けそうな仕上がりだ。

２人同時プレイはもちろんのこと、モデムにも対応しているので、やはり人間相手に遊んだ方が面白いだろう。また、自分で育てたチームがパスワードで保存できるうえ、対戦プレイにも使えるのはうれしい。

第一ピリオド終了。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 1

時の継承者ファンタシースターIII

セガ／4月21日発売／8700円／©SEGA

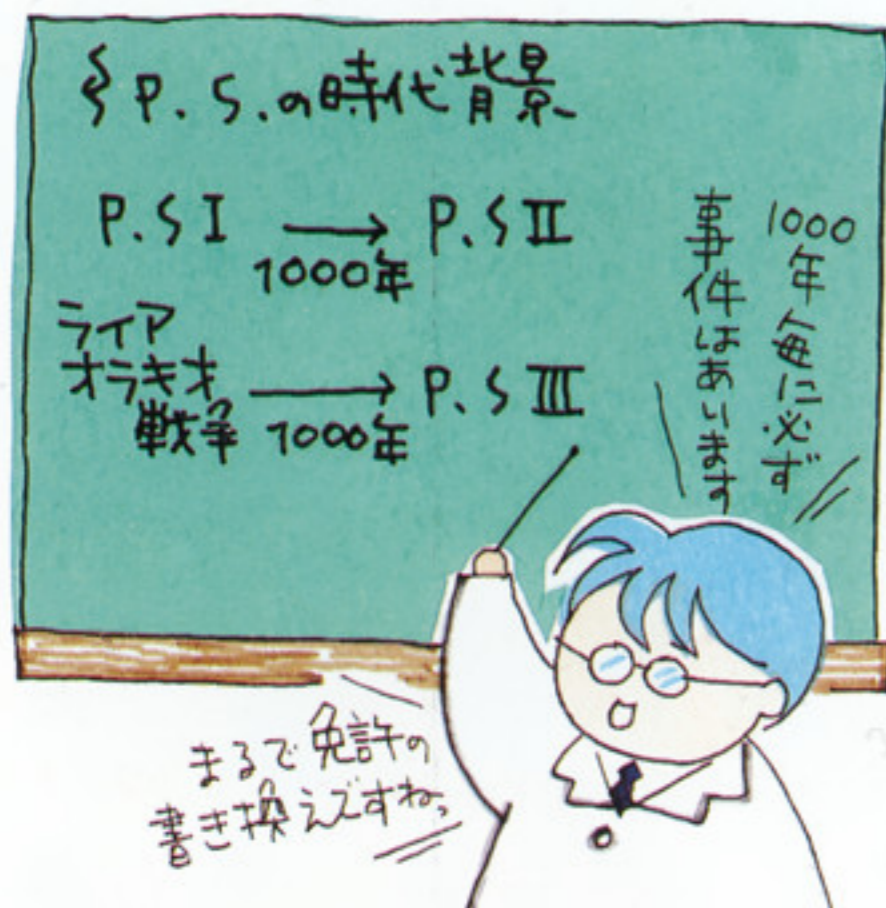
PSシリーズ第3弾『時の継承者』がいよいよ発売される！　今月は前回に引き続き、シナリオ１のストーリーと2つのダンジョンマップを公開するぞ！

PSIIIの背景

1,000年前、その星は超高度な機械文明を持つ平和な星であった。

しかしある日、ライアという女が現れて、世界を我が物にしようと企んだことにより、この星に悲劇が訪れる。ライアの陰謀を知ったオラキオという名の青年は、仲間とともにライアに戦いを挑み、そして自分の命と引き替えにライアを倒した。後にこの戦いは“ライア＝オラキオ戦争”と呼ばれるようになる。そして、1,000年の年月が流れた……。

セガ不朽の名作ＲＰＧ『ファンタシースター』（以下ＰＳと略す）。その第３作目『時の継承者』はこんな話から始まる。

今回の舞台は、大きな戦争“ライア＝オラキオ戦争”の1,000年後の世界（ＰＳシリーズは1,000年後が好きらしい……）。高度水準を誇っていた文明は戦争によって崩壊し、街並みや人々の生活は中世のレベルまで落ちてしまっている。そんな時代を背景に、主人公ケインの壮絶な戦いが今始まる！

3大特長

1 マルチシナリオ

ＰＳIIIの最大の特徴は、何といってもマルチシナリオ、マルチエンディング。キャラが世代交替するときに分岐点が用意されていて、どの道を選ぶかによってシナリオが変化する。選んだシナリオによってはキャラの性質が変わり、それによってエンディングも変化。後戻りはできないので、とんでもなくデキの悪いキャラができたとしても後の祭り。しかもセーブするところは２カ所しかない。マルチシナリオというのは結構怖～いシステムなのだ。

2 サウンド

PSIIIは、BGMでも新しい試みがある。キャラの心理状況や状態に音楽がシンクロして、変化するのだ。例えば、戦闘シーン。戦いが有利に展開している時は、明るい元気な音楽に、戦いが不利な状況に展開している場合は、暗く危機感をあおるような音楽が流れる。つまり音楽を聴いただけで、その戦闘が有利に展開しているのか不利な状況なのかが、判断できるのだ。また、仲間が増えた時や新しい展開があった時も音楽が変化するぞ。

3 テクニック

テクニックとはいわゆる魔法のことで、使用できるのはロボット、アンドロイド、それと少数の人間。

このテクニックのシステムにも、今までにない工夫が凝らされている。

テクニックは、大まかに４つの系統に分かれている（その他にもいくつか別の系統のテクニックがあるが、今現在は公開不可能）。攻撃テクニック、バランステクニック、レストテクニック、タイムテクニックだ。１つの系統に４種類のテクニックがあり、この４つのバランスは自由に変えることができる。

テクニックのバランスとは、そのテクニックを使った時にヒットする確率や、どのくらいの効果が得られるか、ということ。つまり同じレストテクニックでも、力の配分の高いテクニックの方が的中率や効果が高いのだ。

４種類のテクニックを併せた力は一定なので、その中で力の配分が高いテクニックと弱いテクニックができるわけである。炎に弱いモンスターが多い地域では、フォイエのバランスを高くしてバータを低くするとか、毒を吐くモンスターが多い地域ではシーフォースのバランスを高くするとか、よーく考えて使うとかなり有効なシステムである。

このバランスは街にある“マスターの店”で変えられる。もちろん有料。

マスターの店にて

どれを変えるのかと聞いてきたら、どれか一つの系統を選ぶ。矢印を操作してバランスを決めよう。

MAIN CHARACTER

シナリオ1のメインキャラの極秘入手した設定画を公開！（どこが極秘だよ）

ケイン＝サ＝リーク

〈王子・18歳〉

■初期パラメータ

HP	TP	体力
30	0	15
素早さ	攻撃力	守備力
8	8	13
賢さ	幸運	器用さ
6	10	5

ケインは、オラキオの民の子孫でリーク国王子。彼にはすでに許嫁がいたが、それを破棄して海で助けた記憶喪失の少女との結婚を決意。見たこともない許嫁と結婚するよりは目先の美人？　結構嫌な男だな。

マーリナ

〈16歳〉

リーク国の海岸に流れ着いた記憶喪失の美少女。気だてがよくて優しい女の子で、ケインに見初められ彼と結婚することに。よく知らない男との結婚を許してしまったのは、記憶をなくした不安感からでしょうか？　それとも玉の輿だからでしょうか？

リ　ナ

〈17歳〉

地下牢に閉じこめられているケインを助ける。どこの誰だか知らないが、牢の鍵を持っているということは王室関係者かただの盗人か？　純情可憐でひたむきな少女と設定には書かれている。この少女がどんな役割を持っているのかは今のところ秘密。

PSⅡとⅢ徹底比較

1 戦闘シーン

ＰＳⅢの戦闘シーンは、はっきり言って全３作中一番地味。まず自キャラのアニメーションが省かれ、敵キャラの動きもイマイチ奇抜さに欠ける。その代わり戦闘システムに改良が加えられ、新たにオートモード（ひたすら敵を攻撃するだけのコマンド）システムが導入された。めんどくさがりのプレイヤーにはちょっとうれしいシステムだ。

戦闘場面のアニメーションはファンの間でも賛否両論。

１ターンのみオートモードというのも結構うれしい。

2 乗り物

超未来都市が舞台のＰＳⅡの乗り物は、その世界にふさわしくジェットスクーターだった。製作者はゴミ捨て場のアイドル、モタビアン。で、Ⅲはというと、中世にふわしく船頭つきの古い船なのだ。

STORY「SCENARIO1～リークから雪の世界まで～」

PSⅢはいくつかのシナリオで構成されている。今回は、シナリオ1の途中までを紹介するぞ。

序章 事の始まり

あのライア＝オラキオ戦争から1,000年の年月が流れた。高度な機械文明は戦争のために滅び、文化の水準は中世まで退行していた。

そんなある日、海岸に1人の記憶をなくした少女が流れ着いた。不思議な力を持つ少女、マーリナ。新たなる戦いの幕開けである……。

婚礼 そして 悲劇

リーク国の王子ケインはマーリナを見初め、許婚がいるにもかかわらず彼女との結婚を決める。しかし挙式の日、幸福なはずの2人を悲劇が襲った!! ライアの民と名乗るヤツが、マーリナをさらっていってしまったのだ！ ああ、俺の女がァ！ 冷静さを失ったケインは国の騎士団を召集し、ライアを討つために戦争を起こそうとする。が、勝手に戦争を起こそうとした彼を王は咎め、彼を牢屋に幽閉する。そこにリナという少女が現れ彼を助けてくれるのだ。

謎の少女リナ

なぜか宝箱のある牢屋に、これまた都合よく現れる助っ人、リナちゃん。うーん、これはいったい？

リーク 旅立ちの城下町

牢から抜けると、そこはリークの城下町にあるマスターの店だった。まずこの街で旅に必要な装備を整えよう。何も買わずに慌てて冒険に飛び出しても、モンスターにぼて殴りにされるだけだ。各家の2階はたいてい寝室になっていて、たまに人がいたりする。彼らに話を聞いて情報を収集すること。なかには気に食わないことや無礼なことを言うヤツもいるが、斬り殺してはいけない。そんなことは王になってからすればよい(違うだろ)。今はマーリナ捜しに専念。装備が整ったら、隣町ヤータに向けて出発だ。

道具屋

序盤の旅の必需品、モノメイト、ディメイトなどおなじみの薬が勢揃い。

武器屋

2階で有効な情報が聞ける。どうやら次の目的地は南の方らしい。

教会

「戦う意志」を失った人は1階へ。毒の治療は2階でできます。お気軽にどうぞ。

防具屋

PSⅡと同じように人によって装備できるものとできないものがあるのだ。

宿屋

PSシリーズ初登場の宿屋。ここでは体力の回復やセーブができる。

マスターの店

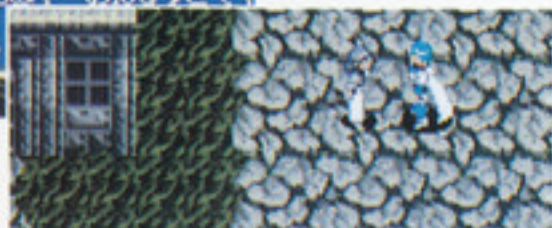
占いババ

本日の占い「オラキオの城の王子、城捨てる時、紫と赤の月近く悲しみの騎士と苦しみの人形は目覚め獣の力を得る。2人は大いなる禍の炎で世界も焼きつくす。そして王子の子孫はさまよい続けるであろう」意味不明。

的中率100%の占い師。格好もいかにもって感じ。

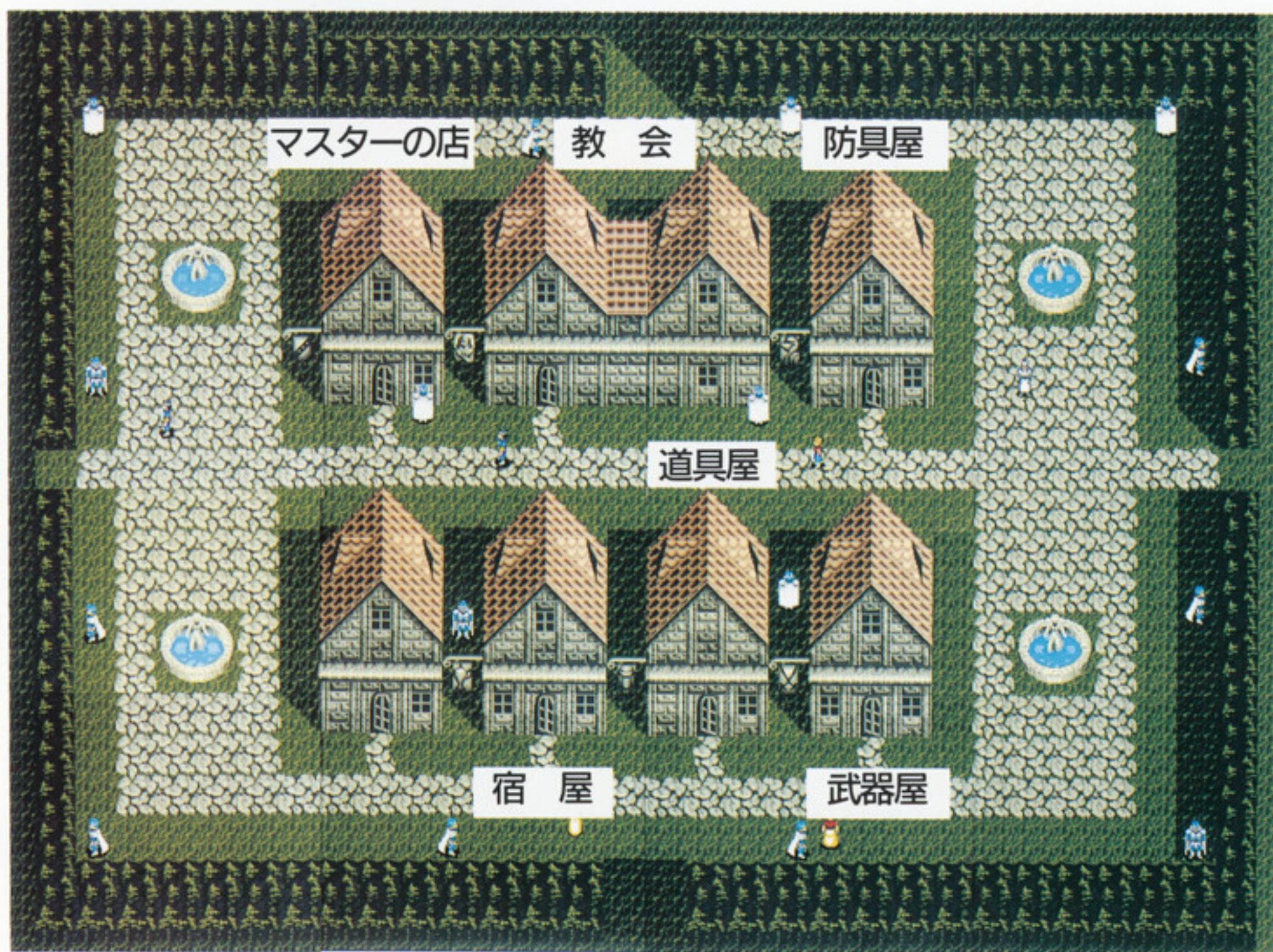
ヤータ 海辺の町

海沿いにある町、ヤータ。リークの南に位置するこの町は、港町として栄えている。この町には、世界でただ1人、船を所有しているじいさんがいる。海に出たい時は、このじいさんの船に乗せてもらうしかない。が、このじいさん、実はかなりの女好き（世間ではこういう人のことを、スケベじじいと呼ぶ）。

話しかけるといきなり怒りだすお姉さん。噴水のそばにいるおじいさんは、かなり嫌われているらしい。

この人が究極の煩悩じいさん。女の子を連れていかないと、絶対に船に乗せてくれないのだ。

“森のサファイア”を盗んだ男が南にいると聞いたケインは、どうしてもこのじいさんの船で南の大陸に渡らなければならない。

し、しかし――、やっぱり、予想どおり「わしも歳じゃて、船を漕ぐのはしんどいのう。女の子でもいればいいんじゃがのう」とのお答え。女の子がいると何だってんだよー！ 船にモーターが付くとでもいうのかァ――？

船に乗せてもらえないケインは、仕方なく次の町に向かう。一国の王子も煩悩(ぼんのう)の固まりのようなじいさんには勝てなかったのだ。しかし、あきらめてはイケナイ。船はこの町でしか手に入らない。何とかしてじいさんに媚(こ)び、船を貸してもらうのだ。

宿屋

この辺の宿屋は1人5メセタ。モノメイトなんかを買いこむより、早め早めに宿屋に泊まった方が賢い。ちなみに、町の女の子の中では宿屋の娘が一番かわいいと思う。

教会

ほかの町と同じで、ここの役割は戦う意志の回復と毒の治療だ。ところでここでも教会は、町で一番大きな建物である。教会って儲(もう)かるのかな？

マスターの店

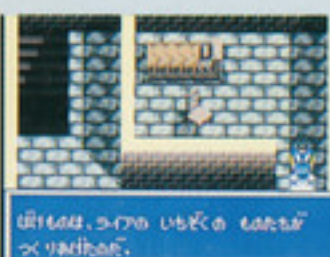
マスターの店では格好いいお兄さんがテクニックのバランスを変更してくれる。変更の仕方はどの町も同じ。ただしケインはテクニックが使えないので、今のところ関係なし。

道具屋

道具屋の2階にいる男は、昔は人間も空を飛べたと教えてくれる。飛行機か宇宙船が存在したということか？ PSⅡでもそんな話があったよなー？ セガの趣味かな。

道具屋の品揃えはリークの城下町と同じ。

防具屋

防具屋の品揃えは、あまりパっとしない。リークから歩いて5分くらいの位置にあるからなー、期待しちゃいけないか。2階にいる男は全然役に立たない情報をくれるぞ。

ライアの仕業じゃなきゃ誰の仕業なんだよ。

武器屋

武器屋の品揃えもあんまりパっとしない。ちなみに2階は無人。2階に人がいるのは道具屋と防具屋だけ。やっぱりヤータは、船を手に入れるためだけにある町らしい。

武器屋のお兄さんはいい男(だから何だよ)。

ヒューリ 島の町

ヤータから東に進むと橋がある。そこを渡ってすぐの町がヒューリ。

町に着いたらさっそく聞き込み開始！ 町の真ん中あたりにうろついている3人の男のうちの1人が、重要な情報を握っている。

以下、彼のコメント。

「遠くの森の湖にライアの一族を追い詰めたぞ！ 瞬き(まばた)をしない女の子なんてライアの民(たみ)に違いない」

……そういうものなのでしょうか？ かなり思い込みが激しいような……？ そういえばPSⅡの時のネイも、心ない人間に追われて逃げ回っていたし、Ⅰのミャウも同じような扱いを受けていたなぁ。PSシリーズで主人公のパートナーになる女の子は、必ずアウトサイダーでなければならないらしい。

その他には、たいした情報は得られない。特別変わった施設もなく、他に得られる情報といったらありきたりのものばかり。

ヤータのじいさんが女好きだという話はこの町でも聞けるが……？ 名物じいさんって奴かな？

求む!! 女の子

船頭のじいさんがスケベなせいで、女友達のいない男は一生船に乗れないのだろうか？

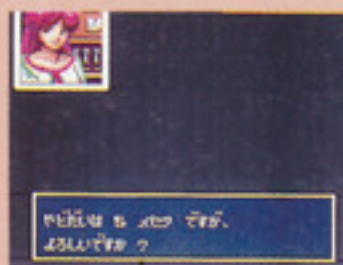
ライアの民を……!!

何で瞬きをしない少女＝ライアの民なんだろう？ すごい偏見のような気がする。

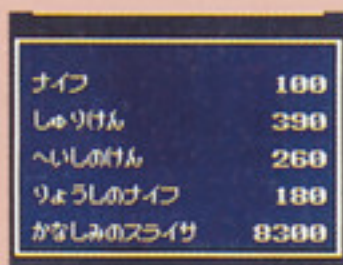
宿屋

宿屋の役割は体力の回復とセーブ。2階はベッドがあるだけで無人。宿屋に泊まっている旅人から情報を得るっていうのが、割とありがちなパターンなのだが……？

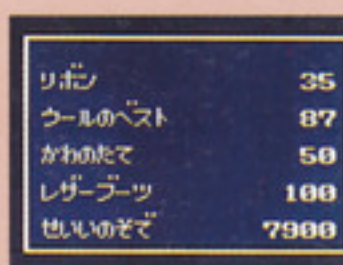
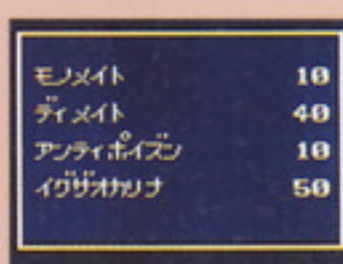
武器屋

ナイフ	100
しゅりけん	390
へいしのけん	260
りょうしのナイフ	180
かなしみのスライサ	8300

武器屋の品揃えは他の町とだいたい同じようなもの。いっぱい町があるのはうれしいけれど、町の特徴ってものがあまりない。何か物足りないなぁ

防具屋

リボン	35
ウールのベスト	87
かわのたて	50
レザーブーツ	100
せいいのぞぞ	7900

防具屋もあまり変化なし。品物の中に女性用の防具があるということは、途中で女の子が仲間になる証拠。女の子が手に入れば（すごい表現！）船に乗れるなー。

道具屋

モノメイト	10
ディメイト	40
アンティポイズン	10
イグザオカリナ	50

ここでは、売り子の女の子が入手可能、なわけないだろ。ここで売っている物も、他の町と同じ。表示されている値段は税込みです（うそだよ〜ん）。

教会

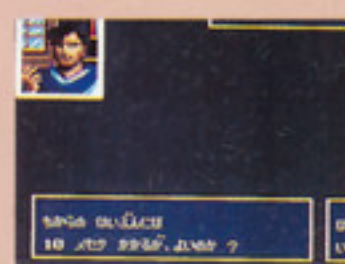
1F

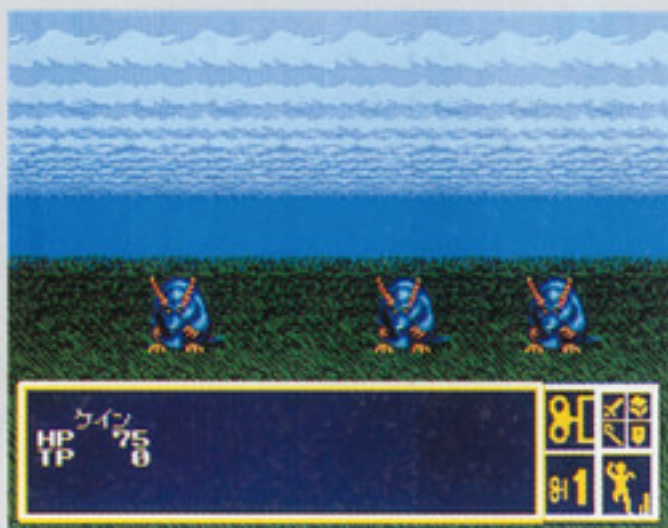
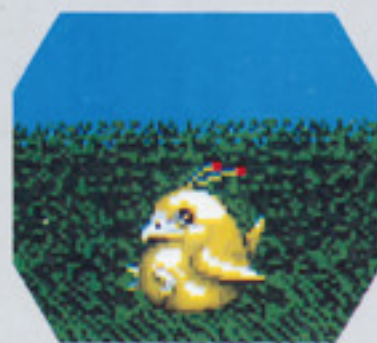
一番大きな建物は教会。神父稼業は儲かります。

2F

2階ではいつものように毒の治療をしています。

マスターの店

テクニックが使えるのはほんの一握りの人間とロボット類のみ。ロボットは全滅しているから……てことはマスターの店は、いったい誰を相手に商売しているのだ？

第1世界のモンスター

PSⅢでは、モンスターは前後2列になって現れることが多い。後にいるモンスターの方が図体(ずうたい)がでかくて強い奴。そのうえ、デザインもちょっと変わっている。

第1世界のモンスターは、肉弾攻撃かテクニック、毒の攻撃を加えてくる。

「ラッピー」夜店で買ったひよこかノリピーグッズか……？

「シーラ」ねずみのような外見。毒の攻撃をしかけてくる。

「ラシーラ」パワーアップしたシーラ。出現地はダンジョン。

「チャム」巨大人面かたつむり。バータのテクニックを使う。

「チープコップ」チョコマカ動いて攻撃。背中の矢は意味なし。

「ケイブウォルフ」いったいどうやって歩いているのか？

「モルモス」フォイエのテクニックを使う。

湖のほとり 出会い

苦しみの人形・アンドロイドのミュー。今後ケインを助けるパートナーとなる。

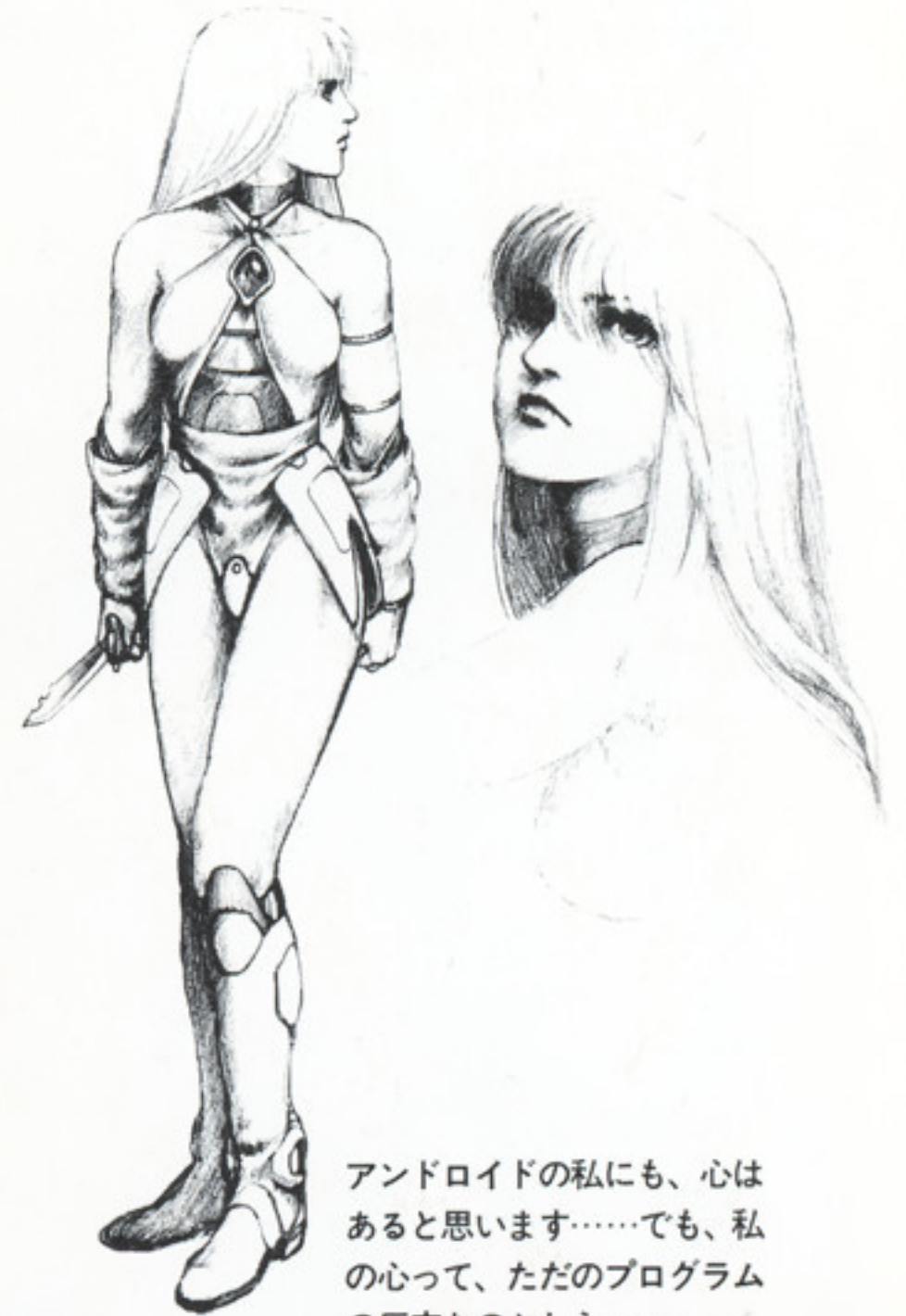
山と森に囲まれた湖の近くに、噂のライアの一族、瞬きをしない女の子が立っていた。しかし彼女はライアの一族などではなく、ミューという名前のアンドロイドだったのだ。

ミュー
〈アンドロイド〉

女性型

ミューは新型のアンドロイドで、失われた技術によって580年前に生み出された。エネルギーが切れて泉の中で眠っていたところを、誰かに呼び起こされた。彼女はそれからずっと人々に追われて逃げ回ってきた。逃げるだけの生活が嫌になり、ともに旅することに。

■初期パラメータ

HP	TP	体力
24	11	12
素早さ	攻撃力	守備力
16	21	17
賢さ	幸運	器用さ
7	3	21

アンドロイドの私にも、心はあると思います……でも、私の心って、ただのプログラムの反応なのかしら……。

船出 新たなる大地へ

出発

ミューを仲間に加え、ヤータへと戻ってみる。女好きのじいさんのところに再度訪問し、何とか船に乗せてもらう（どうしたら乗せてもらえるのかは秘密）。

さっそく船で南下する。船は、方向を決めるだけで勝手に先へ進んでくれる。おじいさんが老いた体に鞭打って、一生懸命漕いでくれているのかもしれない。よーく考えたら、女の子さえいれば無償で船を漕いでくれるのだから、結構お手軽な奴なのでは!?

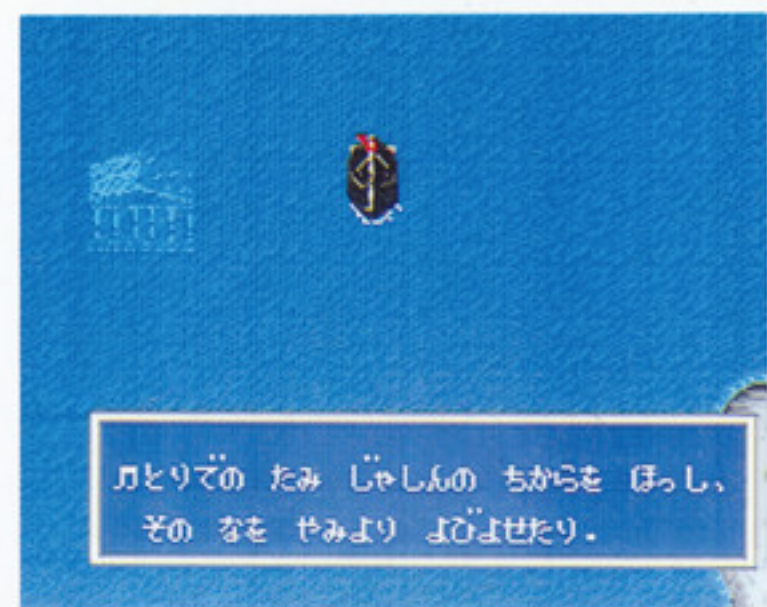
海の底に眠る城

南の大陸に行く途中、ライアの神殿が海に沈んでいるのが見える。ここにさしかかると自動的に船が止まり、船頭のじいさんがその神殿にまつわる古い言い伝えの歌を教えてくれる。この歌にどういう意味があるのかはわからないが、何か重要な秘密が秘められているようだ。

歌を聞き終わると船は再び南の大陸を目指して進み始める。ＰＳⅡの時はかなりのハイスピードで移動したが、この船はゆっくりのんびりマイペース。上陸すると、船はその場で２人の帰りを待っていてくれる。南の大陸に着いたら、西南にある洞窟を目指そう。じいさんの話では、この洞窟に宝石を守っている強そうな人がいるとのこと。彼が持っている宝石こそ“森のサファイア”に違いない！

古き言い伝えの歌

以下はこの星に古くから伝わる伝説の歌である。ライアとオラキオの戦いの様子が歌われている。

♬砦の民、邪神の力を欲し、
闇より呼び寄せたり。
オラキオこれを怒りて黒き剣を投げ、
砦と共に邪神の名を水底に封ず。

偉そうに唄った後「だったかな？」と付け加えるのはやめてほしい。

船に乗って南の大陸へ出発！ 目指すは黄金の国・ジパング！（違うって）

ライアが滅んで1,000年たった今も、その神殿はこの世界に存在し続けている。

船は降りた場所に停まっているので、どこから上陸したかちゃんと覚えておこう。

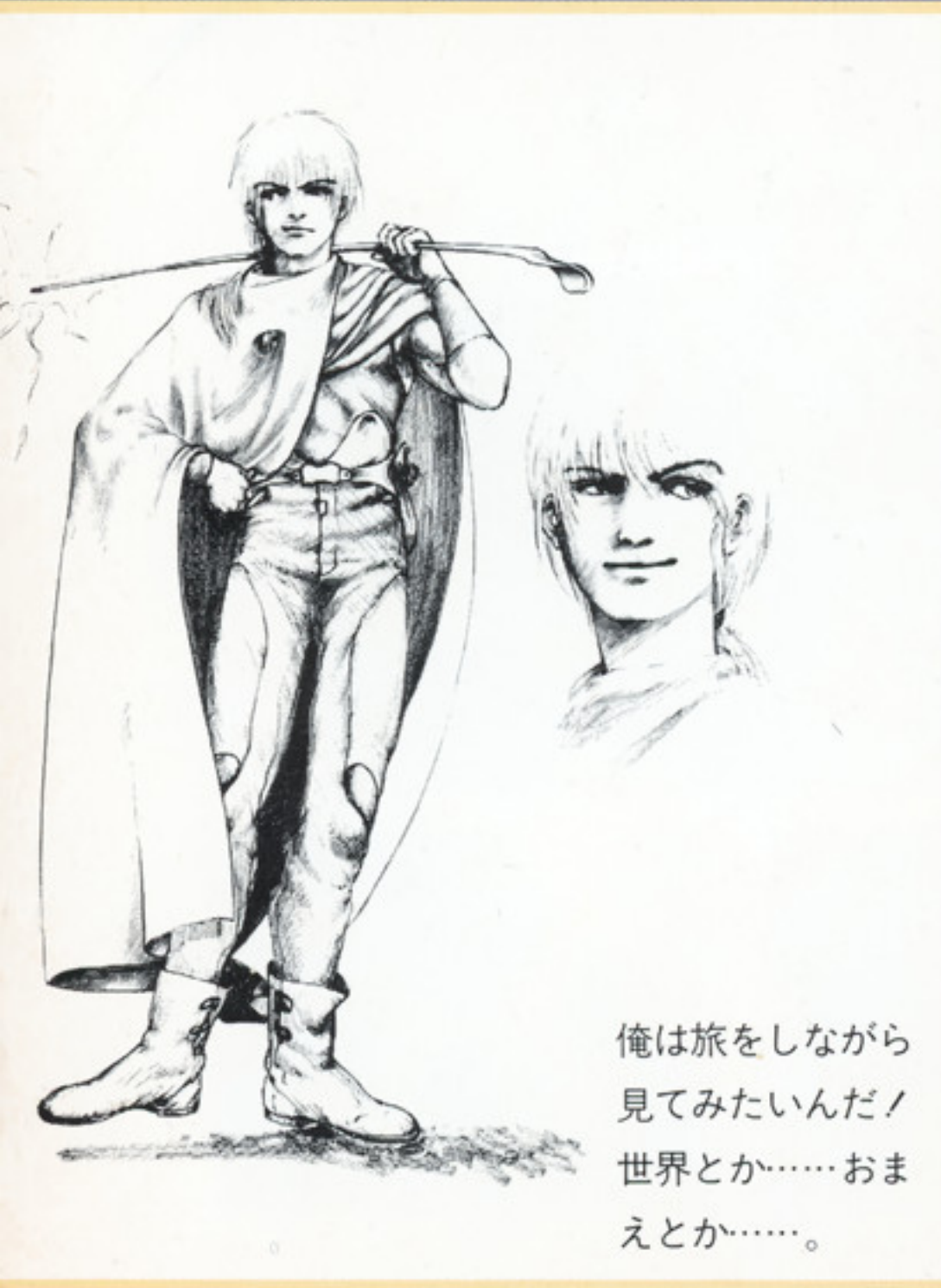
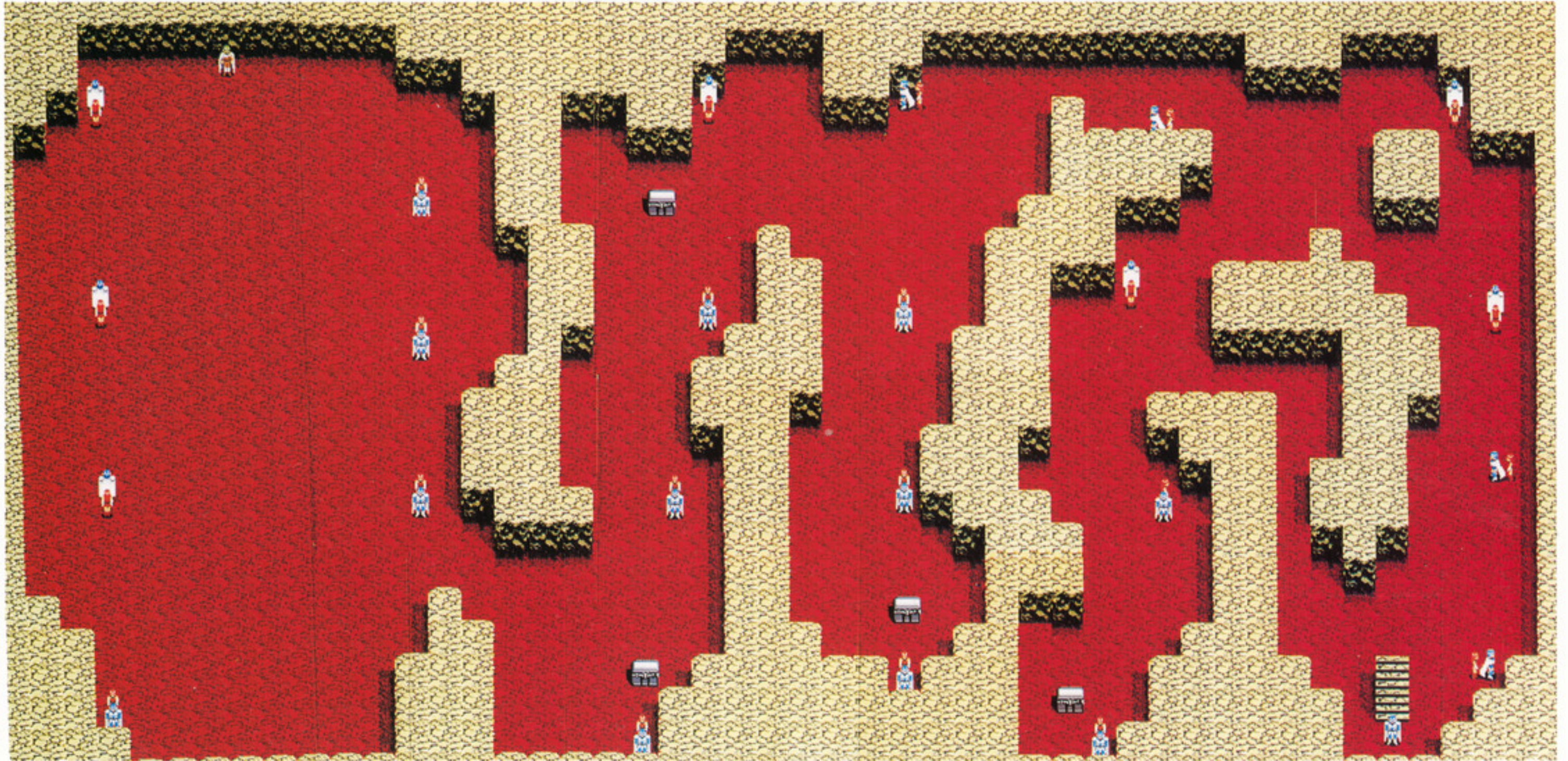
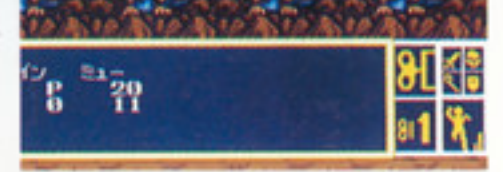
ライルの洞窟 森のサファイア

この洞窟は、一見広くて大変そうに見えるが、実はとても狭くて単純。

そんなに強いモンスターもいないので、攻略は比較的ラクにできるハズだ。ＰＳⅡのあのすさまじいダンジョンに比べたら、朝飯前ってとこかな。

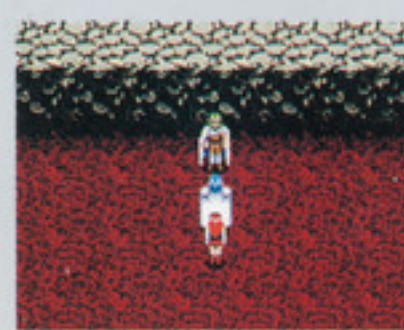
この洞窟の一番奥にライルという格好つけた男が立っている。船頭が言っていた宝石を守っている強い戦士で、そして彼こそが城から“森のサファイア”を奪った張本人。いったい彼は何者で、どうして宝石を盗んだのか？謎多き人物だが、ケインに対して敵意をもっているわけではないらしい。さっそく彼から宝石を返してもらおう。

ライルの洞窟入り口。このへんには毒攻撃をしてくるモンスターがいるので、アンティポイズンは必需品。

ダンジョン内戦闘シーン。場所によって背景の色が変化し、これが左右に流れるように動く。

ライル

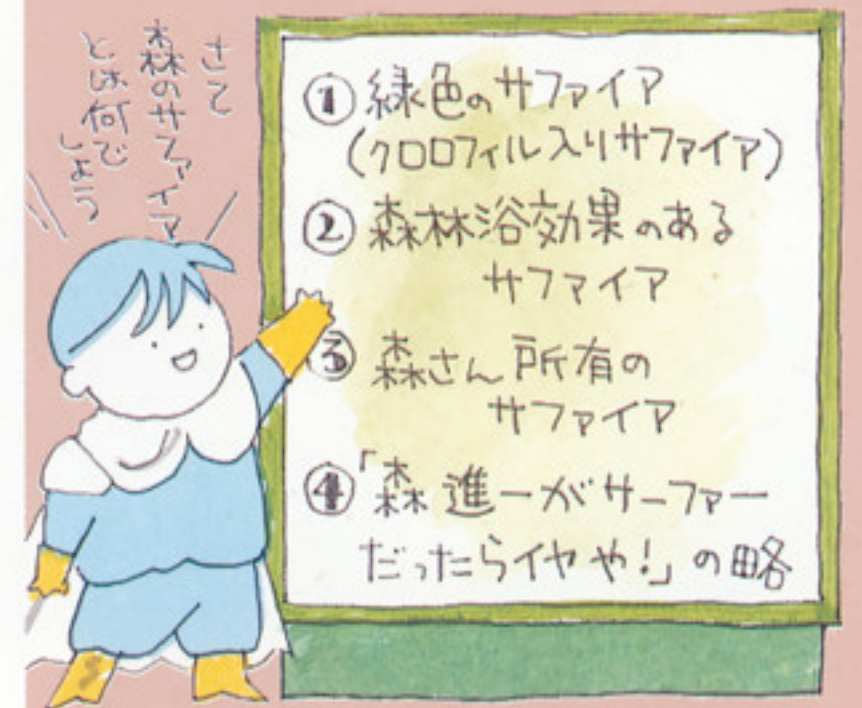
〈20歳〉

洞窟の奥でケインが来るのを待っている青年。ニヒルでシニカルな最強最高の戦士だ。会った途端に「ずいぶん待たせたじゃないか」と文句を言う。そんなところで待っているお前が悪い。

彼とは別に争いもなく、森のサファイアは無事ケインの物に。「またどこかで会うかもな」と言って去るので、再登場するんじゃないかと私はみたが？

こいつはずーっとここでこうやってケインを待っていたんだろうか？その割には、たいしたイベントもなくサファイアを渡してくれるし？謎だ……。

森のサファイアとは？

この世界から外の世界に抜ける道の入り口を開ける鍵である。この鍵がないと第２の世界、雪の世界に行くことができない。

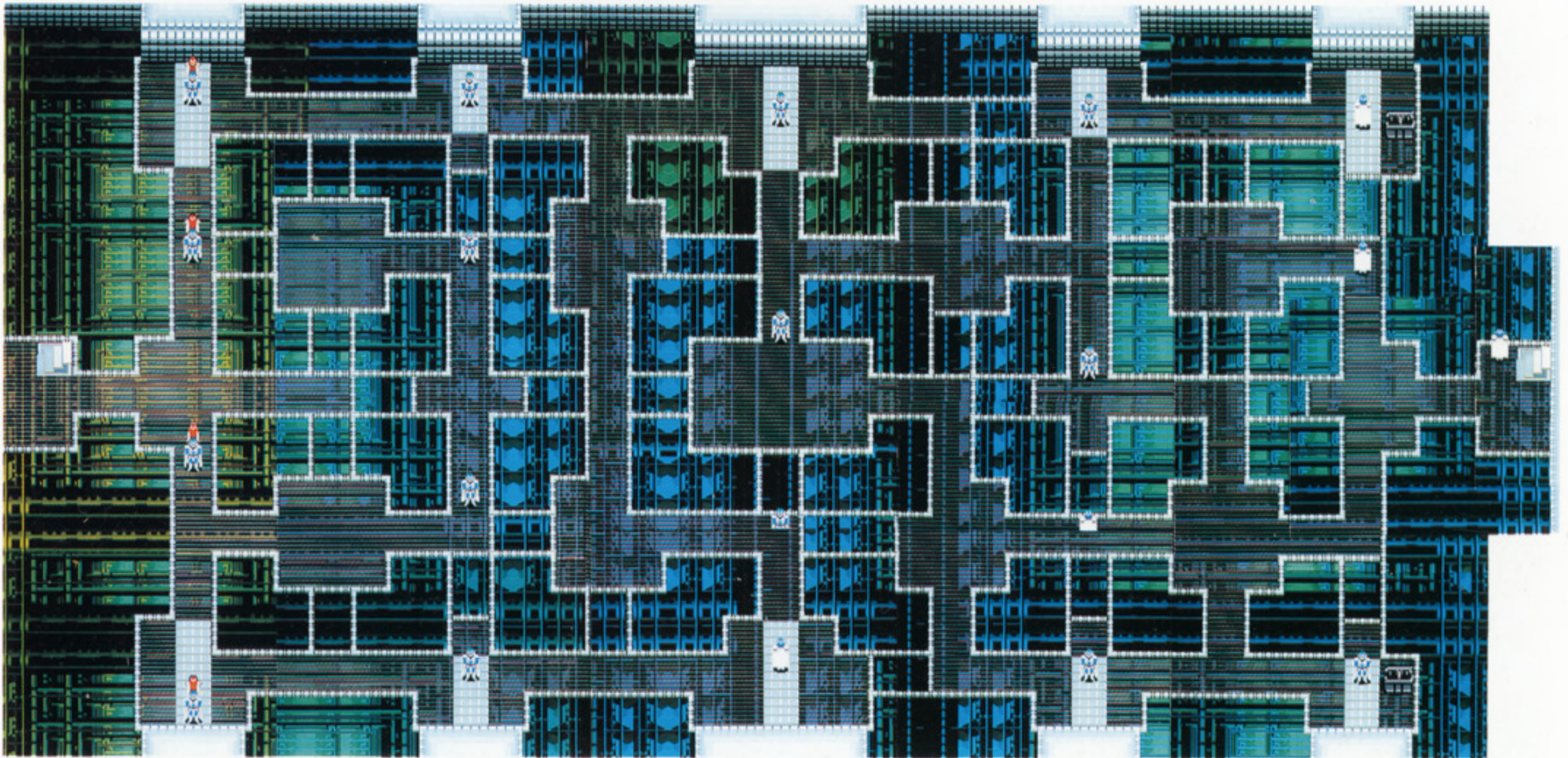
ずっと、リークの王家で管理していたが、ある日１人の男に盗まれてしまう。もちろん、その男とはライルのことだ。

雪の世界へ—— 森のサファイアを使って

雪の世界に行くには、まず森のサファイアを入手し、東にある洞窟に向かう。その入り口に行くと、このサファイアが光って中に入れるようになる。中は何と超未来的な機械空間。眼下に広がる機械は、コンピュータの基板を思わせる。いったいこれはどういうことなんだろう？ この星の中には、このような基板が詰まっているということなんだろうか？ ということは、この星は人工の建造物？ 何だかどんどん話が大きくなっていくぞ（私が勝手に大きくしてるのか……）。

発動!?

なぜここは封印されているのだろう？ 2つの世界に交流があると、何かマズイことがあるのか？

機械文明？

何だここは？ 他の場所と世界観が違うぞ!? うわぁ！ また2重スクロールするダンジョンだー！

雪の世界 トンネルを抜けると!?

洞窟を抜けるとそこは雪国だった!?（使いふるされたフレーズでスミマセン）

何でー、どーしてー、わかんなーい??

本当に一面雪しかないぞ。まるでデゾリス星のようである。ん？ デゾリス星？ てことは、最初の世界はパルマ星なのかな？ すると当然モタビア星も……。うーん、でもここは1つの星だしなー？ そのうえ、巨大機械空間まであるし……。そういえば、ここはアルゴル星系の第何惑星なんだろう？ アルゴルって言葉も一度も出てこないなー？

わからないことだらけのまま、次号に続くのであった。

〈第1部完〉

この続きは次号でね!!

ここはどこ？

なんで塀1枚で仕切られた隣国なのに、こんなに世界が違うのー？

あれは何？

この意味ありげな配列は何？ この辺を調べるときっと何かあるぞ、うん。

バトル

こんなに寒いところなのにー！ 何でさっきと同じモンスターが出るのー？

誌上通信ゲーム
いろはがるたの巻〈2〉

平成の世の有象無象を歌（句）にせんと呼びかけてみたものの、例題にいま一つ……二つぐらいかな、品位が感じられなかったのか、はたまたそのキテレツ感覚についていけないものを感じたのか、ハガキが来ない！　このコーナーだけ来ないのはなぜだっ！

　というわけで、今回は師匠と㊉の作品だけを発表することになった。いとさみしっ。

●ろ
老人もセックスのときは燃えるのか？（佐藤）
—老人でも元気な人はまだいるわけで、どんなノリなのだろう？　自分がその歳になるまでわからんのか？（佐藤）
—燃える！

●は
馬鹿と男は使いよう（㊉）
—いえ、夢ですって、夢。アッシーとか、貢ぐ君とか、いたらイイなーってね。

●に
にゅるにゅると鼻を押したら出てきた脂肪（みうら）
—そんな歌があったよね。〝大島渚〟っていったっけ、あのバンド。
ニンニキニ　ニンニキニキニキニンが三蔵（佐藤）
—二木の菓子ってのも……。

●ほ
穂積ぺぺ　穂積を取ったらデパートみたい（みうら）
—都民以外はわからないようなネタはイケナイと思います！
ホモのうえマゾヒストなら奴隷（どれい）も楽々（佐藤）
—深いなあ。

●へ
〝へーさん〟とよばれていたのは石坂浩二（みうら）
—本名・兵吉を知ってるのは30代以上じゃないでしょうか？
変な顔　売り物に生きる芸人哀し（佐藤）
—でも、二枚目ってホント少ないんですよね。

★　★　★

●いろはは47文字は以下のとおり
色はにほへと（ど）　散りぬるを
我か（が）よたれそ　常ならむ
うゐ（い）の奥山　けふ越えて
浅き夢みし　ゑ（え）ひもせす

ハガキ大募集！

あなたの周りの事件・気になる数字・言葉・CF・人……etc、作品、ゲームアイデア、相談などを各コーナー宛にお寄せください。
　採用の方には〝Q〟というポイントを差し上げます。基本Qは12、採用される度に先生方の判断により〝Q〟が与えられます。これによって、全国に名前を大きく知らしめることも可能です。

今月のポイント
▼鹿児島市・**松元幹朗**　18Q

●送り先
〒102千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク
BEメガ「キテレツ○○」係
※住所・氏名・年齢・職業を明記すること。

奇天烈コドナ相談室

僕は外見を非常に気にするくせに、どうにもできないコドナなんです。
　先日行ったことのない床屋さんに行きました。そこはとても古ぼけていて、おじいさんのたまり場のようでした。店の人が「どんなのにする？」と聞いたので、「どうでもいいです」と言ったら、スポーツ刈にされてしまいました。
　また、洋服を買いに行くというので母について行ったときのことです。デパートに行くのかなあと思っていたら、某ストアの2階にある婦人服売り場に連れて行かれて、体に合わないMサイズのトレーナーを買わされてしまいました。
　というわけで、僕の悩みは複雑です。ここは一つ、シブい三浦先生にご相談したいのです。僕はどうしたらカッコよくなれるでしょうか？
（鹿児島市・**松元幹朗**・18）

A

僕は外見を非常に気にしますが、気にしているところを見られるのが嫌で、よく失敗してました。
　高円寺のある床屋さんで、「すいません、モッズ・ヘアにしてください」と言ったところ、「あの—、店長に聞いてきます」と、店員が奥に引っ込んでしまったのです。それから数分後、店長が出てきて、
「お客さん、〝モッズ・ヘア〟というのは原宿にある美容院の名前じゃないですか？　そんな髪型ありませんよ」と言われ、死のうと思いました。あまりよく知らないことを堂々と言ってしまった最悪の例ですね。
　あなたの場合、何かすごい好きなものを見つけることから始めましょう！　好きなタレントでも、ミュージシャンでもいいです。マンガでもいいでしょう。
　例えば、死ぬほど「悪魔くん」が好きなら、悪魔くんと似た格好。風呂敷マントにオカリナを首から下げるとか、自分がなりたい目標を決めることが先です。
「悪魔くんはスポーツ刈をしていないから嫌だ！」
「悪魔くんの着てるのはトレーナーじゃない！」と思えるはずです。
　自分の価値基準を持って、一日も早く悪魔くんになれますことを祈ります。
（よろず相談役・三浦純）
※三浦先生、モッズ・ヘアってあるんですよ！（㊉）

アッたら驚くキテレツゲームを真面目に考える
アダルト版「モンタージュゲーム」とは!?

オレが子供の時の話で恐縮だ。隣に鈴木君という馬に似た同級生が住んでいた。鈴木君のお母さんも馬に似ていたので、陰でオレらはそのお母さんを〝ウマザー〟と呼んでいた。

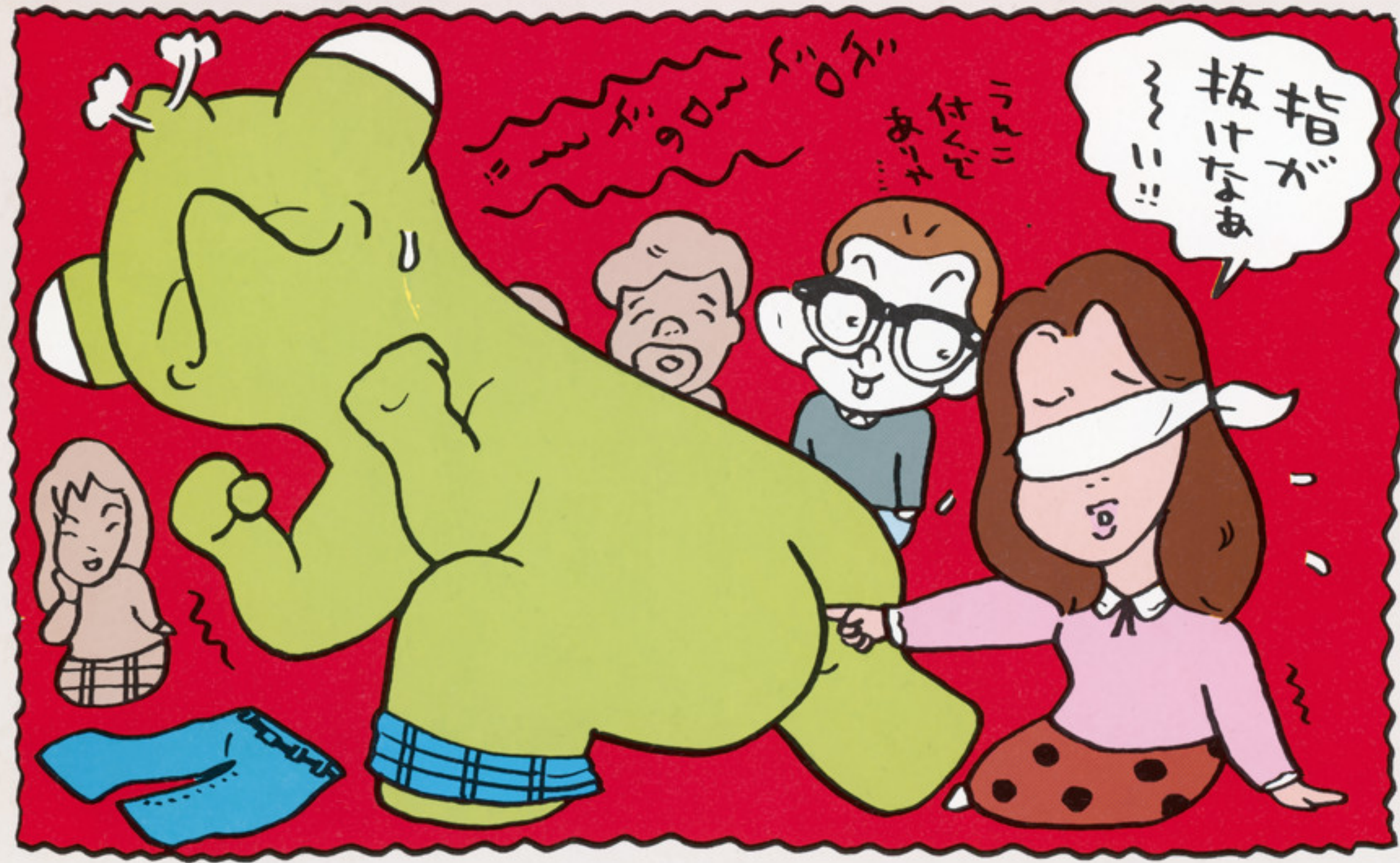
そんなことはどうでもいいのは、いくらバカなオメーでも先刻承知だろう。

で、鈴木君の家に遊びに行くと必ずやって遊んだのが、〝はなやまのファミリーゲーム〟とかいう、いろんな盤ゲームが入っているヤツだった。

その中に「モンタージュゲーム」ってのがあった。その内容といえば、目とか鼻とか髪型とかだけのいろいろなカードがあって、それを組み合せ、できた顔を顔リストから探し出すという、いま考えると面白くも何ともない、実はいまどころか、当時としても面白くも何ともないゲームだった。

その「モンタージュゲーム」を現代的に、かつ大人っぽい味付けでやってみてはどうでしょうか?

やり方は簡単。道具として、人間を10人ほど用意します。ゲームプレイヤー1人が目隠しをします。道具になった他の人はジャンケンをして、一番負けた1人がおもむろに着ている服を脱ぎ始めます。そしてスッポンポンになりましたならば、その肛門をプレイヤーに触らせるのです。ゲームプレイヤーはジックリと触りながら、そこに刻まれたシワの数や密度、それに臭いなどを明確に記憶にとどめます。それが終わったら、肛門を出していた人は服を着てください。

さあ、プレイヤーは目隠しを取り、道具になっていた人の中から、さっきの肛門の持ち主を探すのです。もちろん、今度は道具全員スッポンポンで、ただし最初と違って、今度は肛門は見られるけど触ってはいけないのです。

……まあ、肛門を触られるのが、ジャンケンで負けた人のデメリットでしょうか。

記憶力と観察力をフルに使う、まことに大人っぽいゲームではありませんか。みなさんも学校のレクリエーションなどで、ぜひやってみてくださいね。

（佐藤）

★　★　★

●編集部から

〈陳謝〉

再三の教育的指導にも関わらず、あくまでお下劣路線を崩そうとしない著書に代わって、キテレツ推進会・(担)が読者の皆さまにお詫びします。

「BEメガ」のみならず読者の皆さまの品位まで著しく落としてしまったことを、ここに深くお詫び申し上げます。

いきなりFOCUS!! VOL.2
覆面バンド・シーモンキーズに早くも亀裂!?

これは3月7日、原宿ルイードで行われた〝大島渚〟CD発売記念ライブの楽屋での一コマ。イイ雰囲気にくつろいでいたところを、いきなりFOCUS！ なんとびっくり！ それが覆面バンド〝シーモンキーズ〟のメンバーだ！ 〝人間椅子〟のWに似た彼と〝remote〟のＩに似た彼が、１人の女性（〝THE NEWS〟の竹山奈穂子さん）を挟んで火花を散らしあってる!? アンコールに応える〝大島渚〟なんかそっちのけ、(担)は思わずシャッターを押したのであった。ちなみに、〝シーモンキーズ〟のもう一人のメンバーは〝大島渚〟のＭに似ていると評判だ。(担)

今月の事件簿

"G馬場"をネタにパンチ裂烈！

飲み屋で"ジャイアント馬場は強いのか？　弱いのか？"で友人と口論になり、

「あんな年寄り、弱いに決まってる」

と言った者が、パンチを喰らうという事件が発生した。

事件の発端は、犯人Sが大のプロレスファンであり、とりわけその"ジャイアント馬場"の昔からのファンだったことである。

「猪木なんか、馬場さんとやったら殺されるね、はっきり言って」

というSの自信満々な態度は、初めのうちは飲み仲間の楽しい笑いとなっていたのだが、

「馬場の16文キックなんて屁みたいやんけー」

という発言を耳にすると、その態度は一変、

「お、おまえ！　もう一度言い直せ!!　もう一度……馬場さんと！」

と、目が座り出した。

「最近ジジィすぎて32文なんかデーへんやんけー」

「アホ!!　16文でも相手死ぬかもしれへんのやで、32文は殺人技やから、よう出されへんのや！」

と言い張り、他の客にもからみ出した。

「馬場さんの空手チョップには、全体重が手の平にかかってんの知っとるけ!!」

「馬場のケツのタルミ、どーにかせーや」

「あれは筋肉じゃ!!」

口論から"表に出ろ"まで発展し、とうとうパンチまで飛び出したこの事件、まだまだ尾を引きそうで難儀（なんぎ）だ。

（みうらじゅん）

フィンランドの夢は遠く消えて……

ワタシも一応はマスコミ業界というところで仕事をしている関係上、一度でいいから仕事で海外に行ってみたい、という夢がある。本当に本当に行きたい。あー行きたい、あー行きたい。

しかし、ついにその夢が実現する時がきた。

「佐藤くんさあ、フィンランドに取材行かない？　フィンランド航空かなんかから、そういう話がきてね。行こうよ、タダだしさ」

「あっ、いいですよ」

オレは何気なく、軽くOKをしたふりをしながら、心の中では完璧なのでのガッツポーズを作っていた。出発は2週間後と聞き、早くもボクの心は首都ヘルシンキへと飛んだ。知らせを聞いたその晩は、遅くまで妻と「オミヤゲは何にしよう」とお土産リストの制作に余念がなく、「やっぱり、人間、頑張ってればいつか報われるんだよなあ」って自分で自分に感動したりした。

、翌日、フィンランドの話を持ってきた編集者と打合せ。燃えてるオレは待ち合わせ時間の1時間も早く約束の場所へ。編集者が来るまで1時間30分待たされたが、ちっとも怒らない。なにしろフィンランドだ。編集者が言った。

「ゴメンゴメン」

「いいですよ、遅刻ぐらい、誰でもあることじゃないすか」

「いや、そうじゃなくて、実はあの話、白紙になっちゃって……」

ボクは家に帰ってから昨日作ったお土産リストを破った。

（佐藤克之）

今月の気になる 数字・ヒト・言葉……

空也上人

平安中期の僧で空也念仏の祖。その像は京都・六波羅密寺に安置されている——"いきなりFOCUS!!"の写真を見てピン！ときた人も多いことだろう。あの高校の歴史の教科書にも載っていた、口からゲロを吐いたみたいに仏を6体吐いてるニクイ奴！

今年はかなりブームになると、私はにらんでいる。私の単行本の表紙ももちろん空也でキメた。これからは、口から仏を吐きながら渋谷などを歩く"空也ルック"または"渋クウ"が流行るだろう。

まだ誰も気づいていないので、君がブームを先取りだ。レッツ！空也、ビギン！空也。（みうら）

5匹

佐藤克之家になんの挨（あい）拶（さつ）もなく現れては食事をしていく野良猫の数——1匹だけオスがいてションベンするので、そいつだけ出入り禁止になっている。逆セクハラだろうか。（佐藤）

（先月は確か、2匹って？）

5億円

これだけ金があったら絶対仕事などせず、銀行の利子だけで生きたいなあ、と前々から思っていた。（佐藤）

30歳

BEメガの読者の最高年齢。ちなみに30歳以上の人は、約9200人いる。ゲームは子供のものという古い固定観念にはもうサヨナラしたい。

セクハラ

セクシャル・ハラスメントの略、つまり性的嫌がらせのこと——スカートの中にカメラを入れる、背中に手やモノを入れる、後ろから襲う、はがいじめにして◯を脱がせる、チェーンソーを振りまわす、サラ金からとり立ての電話がくる等日常茶飯事の編集部。それでも本のできるのが不思議。

いきなりFOCUS!!

VOL.1 空也上人アート！

この空也上人は紙粘土で作られている。作ってくれたのは、あのファミコンソフト『MOTHER』の解説書や広告で使われたキャラクター人形を製作した〝TOTTORI〟だ。トットリは、私の大学時代の友人で、実家が鳥取にあるというだけで、そうアダ名された。（みうら）

発行所　東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク
BEメガ編集部
世紀末キテレツ推進会
平成2年4月7日発行
第2号

特集2

シミュレーションゲームの予感!?

信長の野望からポピュラスまで、SLGのニューウェーブを探る!

by 鍋田雅弘

シミュレーションゲームは時間がかかってルールがめんどくさい! なんていう偏見をもってる人に送るシミュレーション講座。RPGブームの次はシミュレーションだ!?

永禄4年9月10日早朝、川中島は深い霧に覆われてひっそりと静まり返っていた。この時、今日まで語り継がれるほどの大激戦を誰が予想したであろうか……。

この決戦の前日、2人の武将がじっと絵図面とにらみ合っていた。

「謙信の陣取る妻女山に半数を裏手から攻めさせまして」

山本勘介は侍大将の名前の書いた駒を手に取って話し出した。

「上杉勢が降ってきたところを、残りの半分で待ちぶせるのがよいかと存じまする」

「うむ、挟み討ちじゃな」

絵図面の上に勘介が動かした駒を信玄は見つめてうなずいた。

1982年に発売され、私がハマリにハマった光栄の『川中島の合戦』は、武田・上杉軍の激突をシミュレートしたゲームであった。『川中島の合戦』は、光栄の処女作。ちょうどハサミ将棋の拡張版とでもいうか、駒を前後に進めて相手を全滅させるゲームである。まず歩兵・騎馬・鉄砲・弓・本隊と能力の違った部隊を配置する。"鶴翼"だろうが"車懸り"だろうが、30個の部隊をどんな陣形にも配置できる。システムはいたって単純、グラフィックスもないに等しい。それでも当時、ずいぶん遊んだものである。

戦いをシミュレート(模擬)することは戦国の世から兵の運用などに使われていたが、平和な時代の訪れとともにルール化されたゲームとして登場してくることになる。

欧米でさかんに親しまれたボードゲームは、戦車や歩兵などの駒をヘックス(6角形のマス)上で移動させて戦うものが主流だった。勝敗結果は地形効果などやサイコロを振って出た乱数も計算に入れて判定する。マニアックになればなるほど、複雑な手順が必要であった。この繁雑な作業をパソコンにやらせてしまおうという考えで作られたゲームが、現在でもコンピュータシミュレーションゲームの主流となっている。

私は『川中島の合戦』と同じ頃、木屋通商の『タクティクス』というゲームを買ったことがある。パッケージを開けてみるとヘックスの描かれたマップと紙製の駒が同封されていた。

「戦略を立てるボードが付属なんて、こりゃ本格的だなぁ」

こう思い込み、わくわくしながらプログラムを走らせてみた。しかし、その期待も長続きはしなかった。ディスプレイに表示されるのは、コマ(戦車)の座標と戦闘結果だけ。あとは紙製の戦車をマップに並べて動かす……。まぁ当時は、これはこれで結構遊べたのも事実ではあるが。

10年程前のシミュレーションゲームは、ボードやテーブルゲーム

の移植が主流で、人間の代わりにコンピュータが相手をしてくれる点がウリだった。

とても思考ルーチンとはいえないものが搭載されていたが、システムがシンプルなだけに結構手堅い作戦をとってくる。チェスやオセロのプログラムに、並の人間では歯が立たないことを考えてもらえば納得していただけよう。

こうして日本のコンピュータシミュレーションゲームは、パソコンを中心として発達し始める。ここで、しばらくパソコン版を中心にシミュレーションゲームをながめてみよう。

エポックメイキングだった『信長の野望』と『現代大戦略』

さて、日本におけるシミュレーションゲームの歴史を語るうえで避けて通れないのが1983年、光栄の『信長の野望』の登場だ。

『信長の野望』は乱世の風雲児、織田信長の成し遂げられなかった天下統一の夢を追ったゲームである。〝事実は小説より奇なり〟といわれるように、歴史には、それこそ空想や虚構の追従を許さないシナリオが生きている。そのシナリオを、現在の人々が勝手に書き替えることができる手段が、ゲームという世界なのかもしれない。今でも、多数の機種に移植され超ロングセラーを記録している『信長の野望』の登場によって、歴史シミュレーションの分野が確立したといってもいいかもしれない。

『現代大戦略』。発表以来、バージョンアップし続ける名作。

1985年に『現代大戦略』が、システムソフトから登場した。このゲームは、それまでのシミュレーションゲームでの不満をいくつか解消している。その1つに視覚的な判断を容易にしたという点があげられる。例えばリアリティのある戦闘シーンや、グラフィックだ。戦車一つをとっても、それがレオパルドなのかゲパルトなのかが一見して区別ができるのである。これが可能になった背景としては、

『信長の野望』。発表以来、様々な機種に移植されたロングセラー。

当時としては大胆にも400ラインの専用高解像度モニタのみを対象にしたことや、グラフィックデザインのセンスなどがある。また、人間が搭乗しているわけであるから、ユニットが成長するのは当然。このようなボードゲームなどで実現するには困難なことも実現されていた。

同年に発売された光栄の『三國志』は、中国の古典(三國志演義)の面白さを、実に見事に再現したといえる。これまで、プレイヤーは実体のない無名の主人公に代わって戦争をしていたが、『三國志』は、〝歴史上の人物〟の代わりに内政・外交を行う感覚が、より明確に示された作品だろう。

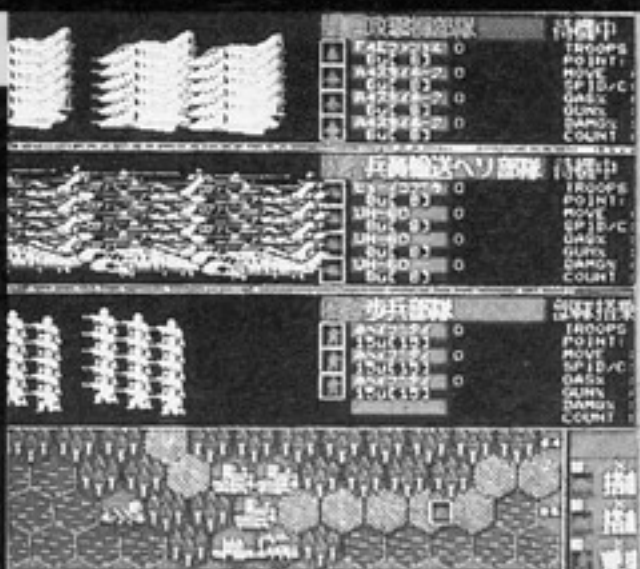
『現代大戦略』が純粋に、ストラテジー(戦略)やタクティクス(戦術)を楽しむゲームだったのに対して、人間性というメンタルな部分が十二分に生かされている。『三國志』は、兵器の代わりに人物を前面に出して成功したが、これより3年前に登場した光栄の『ノルマンディ上陸作戦』でも、すでにこの試みが使われていた。『ノルマンディ上陸作戦』は、フランスを奪還すべく総攻撃に転じた連合軍(米英を主力とした)と、ドイツ軍との戦いをシミュレートしたものである。プレイヤーはドイツ側を受けもち、大挙して攻めてくる連合軍を迎え撃つのだが、能力の違う指揮官に行動命令を与えるゲームだ。指揮官の能力を戦闘によって高め、経験を積ませて有利な展開を目指す。この手法はテーブルトークでも使われており、最も面白味のある部分なのだが面倒な作業を必要とする。この面倒で機械的な作業をコンピュータに肩代わりさせることによって、より一層ゲームに集中できるようになったといえる作品だろう。

また1985年は、ジンギスカンのアジア大陸統一という野望を描いた光栄の『蒼き狼と白き牝鹿』が発売された年でもある。『現代大戦略』『三國志』といい、シミュレーションゲームが一挙に市民権を得た年といっても過言ではないだろ

大戦略III グレートコマンダー

システムソフト/PC-98シリーズ/発売中/9,800円

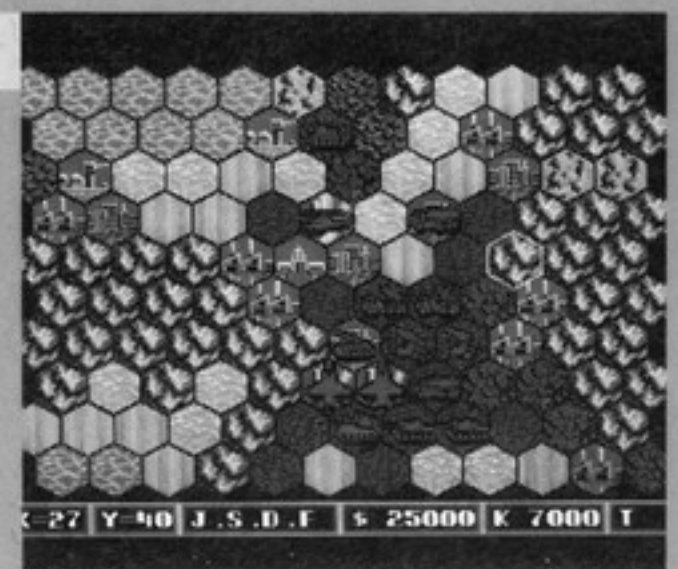
『現代大戦略』から進化し続けるシリーズ最新版。マップの広さはIIの4倍近い。ユニットの種類も数も飛躍的に増えた。

IIIの特徴は、ユニット数やマップの広さだけではない。IIIでは、高度差の概念を導入し同一ヘックス内に陸上部隊や航空部隊が展開することが可能になった。また新たにカウント制を導入し、ユニットの行動は、敵味方に関係なくリアルタイムで進行していく。さらに各ユニットは、高度差別に視界が設定されているので索敵が重要な意味をもつ。

新システムをふんだんに採用したIII。これまで以上にリアルでマニアックな仕上がりになっている。

スーパー大戦略

セガ/メガドライブ/発売中/6,800円

パソコンで人気のあったシステムソフトの大戦略シリーズのメガドライブ版。現代兵器を網羅した、豊富なユニットが特徴。

内容はシミュレーションの基本ともいえるもの。戦況にあったユニットを生産して、移動や占領を繰り返して戦力を蓄えながら、敵の本拠地を目指して突き進む。ユニット同士の戦闘シーンは、メガドライブのグラフィック機能を生かし、アニメーション処理されている。

1つのマップには、最大4カ国が登場し、かなり複雑な戦略が必要とされる。

シミュレーションゲームに詳しい、上級者向け。

う。

現代の戦争（第２次世界大戦以降から近未来まで）を背景としたゲームも『現代大戦略』によって人気を得たが、1988年に登場したシステムソフトの『ロード・オブ・ウォーズ』は、新たな方向性を見い出した作品でといえる。

このゲームは、キーボードを一切使わず、マッキントッシュなどの欧米マシンでは当たり前に使われていたマウスを採用したことにより、操作性が一段と向上した。また、パラメータが主体であったこれまでのゲームに比べ、視覚的な要素を多く取り入れ、経験値にしてもバーグラフを見れば一目瞭然といった親切設計(？)である。戦闘システムもヘックスを廃止して目的地や戦闘指令を入力すれば、あとは勝手に移動→戦闘を繰り返す。戦略・戦術を純粋に楽しむゲームに仕上がっていた。

1988年といえば、それまでパソコンが主流だったシミュレーションゲームの流れにファミコンのゲームが参加しはじめた年だった。ＲＰＧブームに煮詰まったファミコンメーカーが、ポストＲＰＧの最右翼としてシミュレーションを選んだのだった。任天堂の『ファミコンウォーズ』、ナムコの『独眼竜正宗』などのヒット作も出たが、多くのソフトは、パソコンのシミュレーションゲームを焼き直して、無理やりファミコンに押し込んだような作りで、ブームは尻すぼみになり消えていった。

SFとシミュレーションのツーショット!?

さてここで、もう１つのウォーゲーム、未来世界や宇宙をテーマにしたゲームに目を移してみよう。

宇宙をテーマとした場合、あまりにも広く漠然(ばくぜん)としている。そこでストーリー性を重視したゲームが作られてきた。

70年代後半の古典的名作『スター・トレック』や、昨年発売されたボーステックの『銀河英雄伝説』などは、小説や映画化されて好評を得た作品をゲーム化したもので、シナリオの面白さは傑出している。

工画堂の『シュバルツシルト』という作品もシナリオ重視型のゲームで、隣の惑星（国）を滅ぼすことにより新たな敵国が出現するといったストーリーが設定されており、プレイヤーが自由な展開を起こすことが困難なシステムになっている。シミュレーションというより、ＲＰＧゲームとしての性格が強いゲームだろう。

アメリカのパソコンネット〝コンピュサーブ〟に『メガウォーズ』というマルチプレイヤーゲーム(複数のプレイヤーが同時に参加）がある。

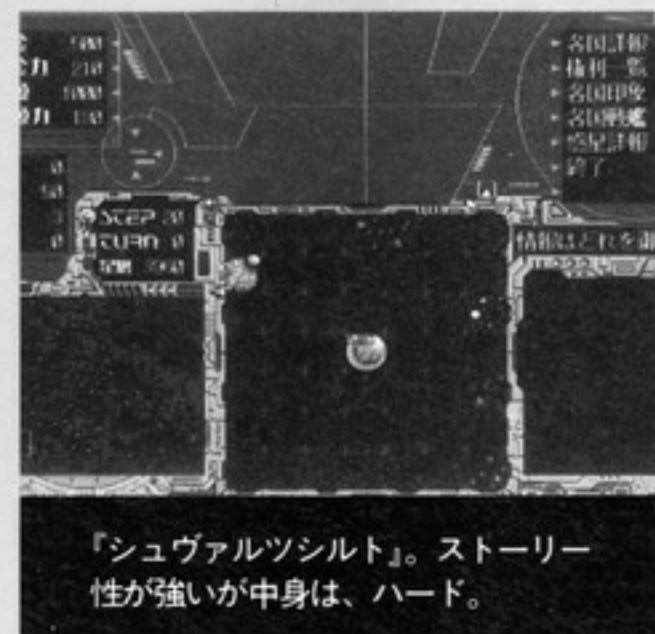
宇宙を探検して惑星を発見し、所有した惑星を開発してお金を稼ぐ。そして戦艦を購入して他のプレイヤーと戦争をするといった内容だ。

私は、アスキーで実験的に行われた『ハイパー・スペース・クラック』という、ゲーム規模は小さいながら似たようなネットワークゲームに参加したことがある。このネットワークゲームで感じたことは、対戦相手が大勢の人間だという面白味が大きかったのだが、新たな星を開発していく楽しみも味わえた。

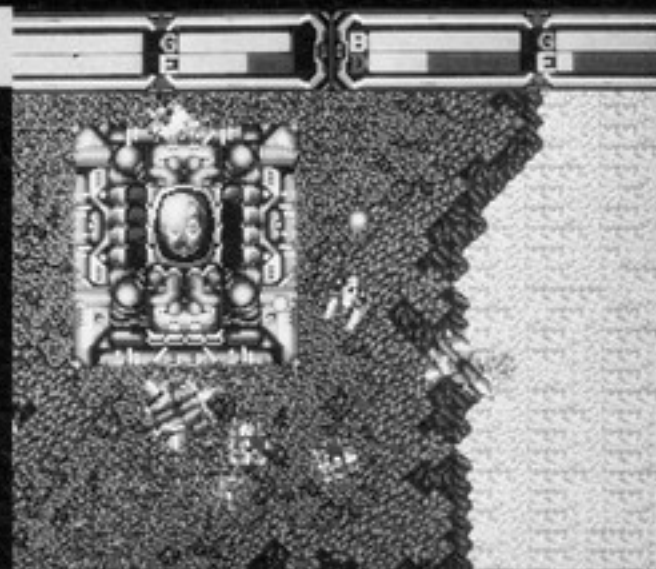
このように、惑星を開発しながら戦力を向上させて戦うタイプのパソコンゲームも、最近多くなってきた。ホビージャパンから日本版も出ている『リーチ・フォー・ザ・スターズ』などがそのタイプだ。数カ国相手での戦いが楽しめるがコンピュータ側の思考が弱く、艦隊戦や戦術的な面白味に欠けるところがちょっと残念だ。でも、作戦領域の広さは他のゲームを凌(しの)いでいる。

じっくりと開発しながら楽しむゲームだ。

宇宙を舞台としたＳＦシミュレーションは、既成の法則に縛(しば)られず自由な空間が作れるという点で、今後も期待がもてる分野だろう。

『銀河英雄伝説』。田中芳樹のSF小説をもとにしたシミュレーション。

『シュヴァルツシルト』。ストーリー性が強いが中身は、ハード。

ヘルツォーク・ツヴァイ

テクノソフト／メガドライブ／発売中／6,800円

シミュレーションゲームというと、必ずといっていいほどじっくり考えるタイプ、すなわち非リアルタイムでゲームが進行する。しかし『ヘルツォーク・ツヴァイ』はちょっと違う。

完全にリアルタイムで進行するこのゲーム、シューティングゲームのような戦闘機を操って、敵の本拠地を破壊するのが目的。ここで注目したいのが、主人公が操る戦闘機以外のユニットの行動だ。生産するユニットの種類、行動パターンを指定し、好きな位置に配置すれば、あとは自動的に行動するという斬新なシステムになっている。２人で対戦することも可能。

TEL・TEL スタジアム

サン電子／メガドライブ／６月発売予定／5,800円

画面写真を見るとファミスタのようなゲームかなと思ってしまうが、意外や意外、このゲームは、通信で対戦もできるれっきとしたシミュレーションゲームなのだ。チーム数は30球団、各選手のデータも細かい。各選手に指示を与え監督気分が楽しめる野球シミュレーションなのだ。

メガドライブならではのリアルなグラフィックとシミュレーション性をうまくミックスした作品に仕上がっている。

メガモデム対応。通信で対戦すると30分ほど時間がかかるが、相手がどんな作戦でくるかわからない分、より実戦に近い盛り上がりが楽しめる。

ウォーゲームだけでない シミュレーションの広がり

戦争ゲームだけがシミュレーションかといえばそうでもない。株の取り引きや会社の運営、はたまたプロ野球の監督と、シミュレートにはいろんなタイプがある。

昨年アメリカで爆発的な人気を得たマキシス社の『シムシティ』は、名前からして想像がつくように都市をシミュレートしたものである。プレイヤーは市長となって、より大きな町を築くことが目的なのだ。ゲームを進めていくとわかるのだが、住宅、環境、交通、犯罪、失業、そして災害といった現在の大都市が抱えている問題点を見事にシミュレートしている。

マインドスケープ社の『バランス・オブ・パワー』という米ソによる核戦争の危機をシミュレートしたゲームが、やはりアメリカで話題となった。日本でも2年前にアスキーから移植されている。一見すると戦争ゲームだが、実は政治（外交）をシミュレートしたものである。

『シムシティ』などは、リアルタイムに家がポコポコと建つ。最近のゲームの傾向としてビジュアル的な要素が増えてきているようだ。

リアルタイムシステムの導入は、最近の傾向である。『大戦略III』にしても、ユニットの同時移動という概念を取り入れ、これまでになくリアリティが増した。

90年代のトレンドは、リアルタイム、通信機能、洗練された操作系

イギリス生まれで、昨年ヨーロッパで14万本を売りつくした『ポピュラス』は、90年代の新しい方向性がうかがえるゲームである。

『ポピュラス』は、プレイヤー自身が神の視点となり天地創造の時代をシミュレートするという、ちょっと我々には考えられないユニークな発想から生まれた。

基本的には悪魔の種族を根絶やしにして、地上世界を統一することを目的にした戦争ゲームなのだが、今までの常識を打ち破るシステムが随所に取り入れられている。

まず、兵士（住民）は〝神〟であるプレイヤーが大地を削ったり海を埋め立て平地を増やしていけば、自動的に家を立て城を作り、人口を増やし力を上げていく。戦闘でもおおまかな方向を示すだけで勝手に戦う。つまりプレイヤー（神）は、あくまでも〝神の種族の手助け〟なのだ。また、コンピュータ側は〝悪魔の種族の手助け〟をする。画面上に存在するキャラクターを直接指揮しているのではない。このユニークな考え方は、実際にプレイしてみれば納得していただけるだろう。

さらに悪魔側に勝つためには、徹底的に相手方に災害を起こしてやる。しいて今までのゲームに当てはめるとすると、歴史ゲームで使われている〝計略〟コマンドの使い合いのゲームといったところだろうか。グラフィックのセンスも感じられ、なかなか奥が深いゲームである。

以前、パソコン仲間にシミュレーションゲームを勧めたところ、「コマンド入力が面倒、ルールが複雑、時間がかかる」といった意見が多く、なかなか受け入れてもらえなかった。

しかし、マニアにとってはそこが逆に面白味と感じることもあり、複雑な操作が必要といわれた『太平洋の嵐』を1年近くかかってやり終えたなんてことは、理解に苦しむかもしれない。

最近の傾向として、より複雑なマニア向けのゲームのほかにも、面倒な操作を自動化した手軽に楽しめる作品が多く登場している。しかも、面白味を損なわないで、よりリアルでテンポの速い展開が楽しめる。このあたりが、今までシミュレーションになじまなかったユーザーまでもプレイし、シミュレーションゲームが浸透してきた由縁（ゆえん）だろう。

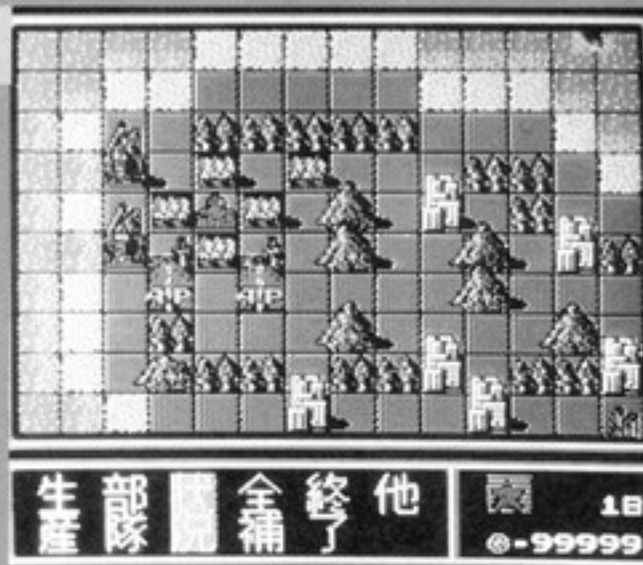
さらに今、『ポピュラス』のように洗練された操作系をもち、リアルタイムでゲームが進み、通信機能ももっているといったゲームも出現した。リアルタイムという点でいえばメガドライブの『ヘルツォークツヴァイ』もそうだ。シミュレーションゲームの世界でも確実にニューウェーブが生まれつつある。

シミュレーションゲームは、実際の戦争での状況判断のために使われていた手法から、夢をコンピュータの中で再現する手段としても発展してきた。我々の夢がつきない限り、シミュレーションゲームも消えないだろう。

ファミコンウォーズ

任天堂／ファミコン／発売中／5,500円

初心者でも遊べるほどお手軽。しかし本格的なゲームだ。今までのシミュレーションゲームがヘックスと呼ばれる6角形マスを使用していたのに対し、4角形のマスを採用している。

ユニットの種類は少ないものの、その分どのユニットも強烈な個性をもっているので、いかにうまく使うかがミソになる。種類が少ないとはいっても、代表的なユニットは揃っているので安心。

ゲームの勝利条件は、敵を全滅させるか、敵の本拠地を占領するかのどちらか。その面の状況を見て、都合のいい方を見きわめることも必要だ。

ネクタリス

ハドソン／PCエンジン／発売中／5,800円

シミュレーションなのだが、パズル的な要素も含まれている。ほかのゲームでは、自分が決めたユニットを自分で生産して使うが、このゲームでは生産ができない。ユニットは全て、基地内にあるものを奪って入手するのだ。

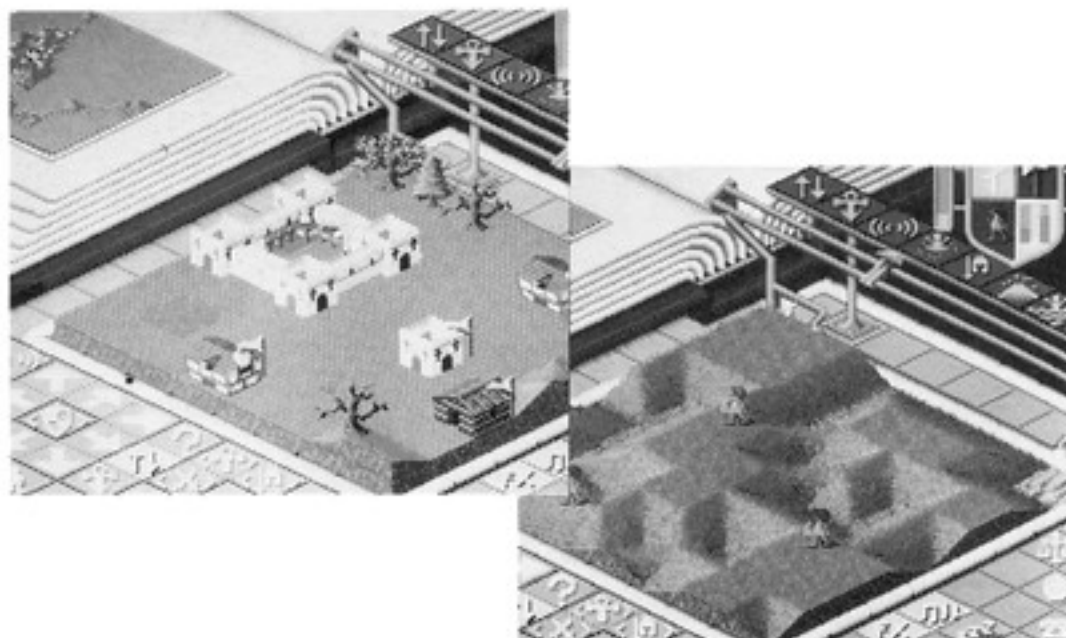
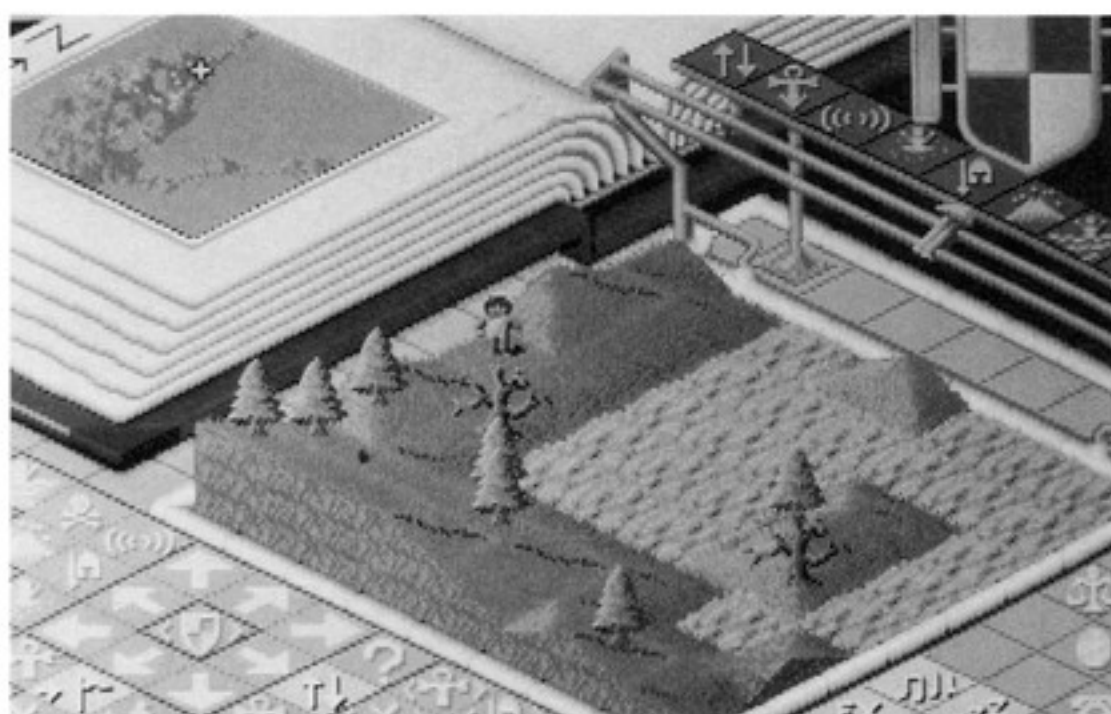
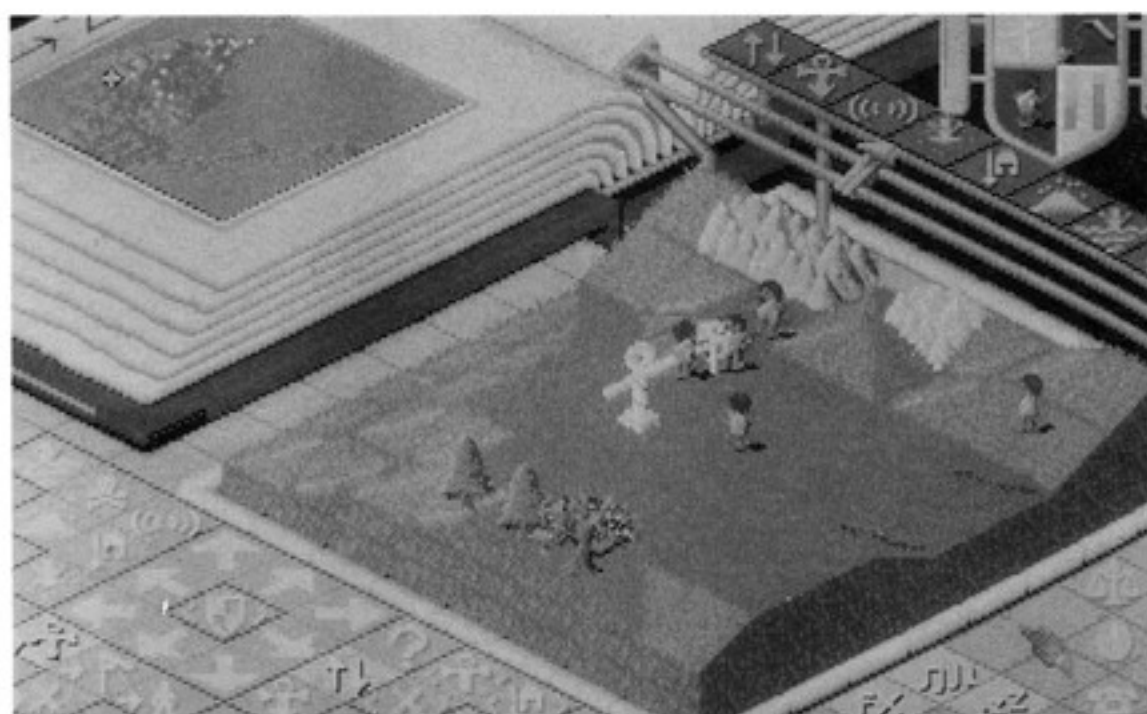
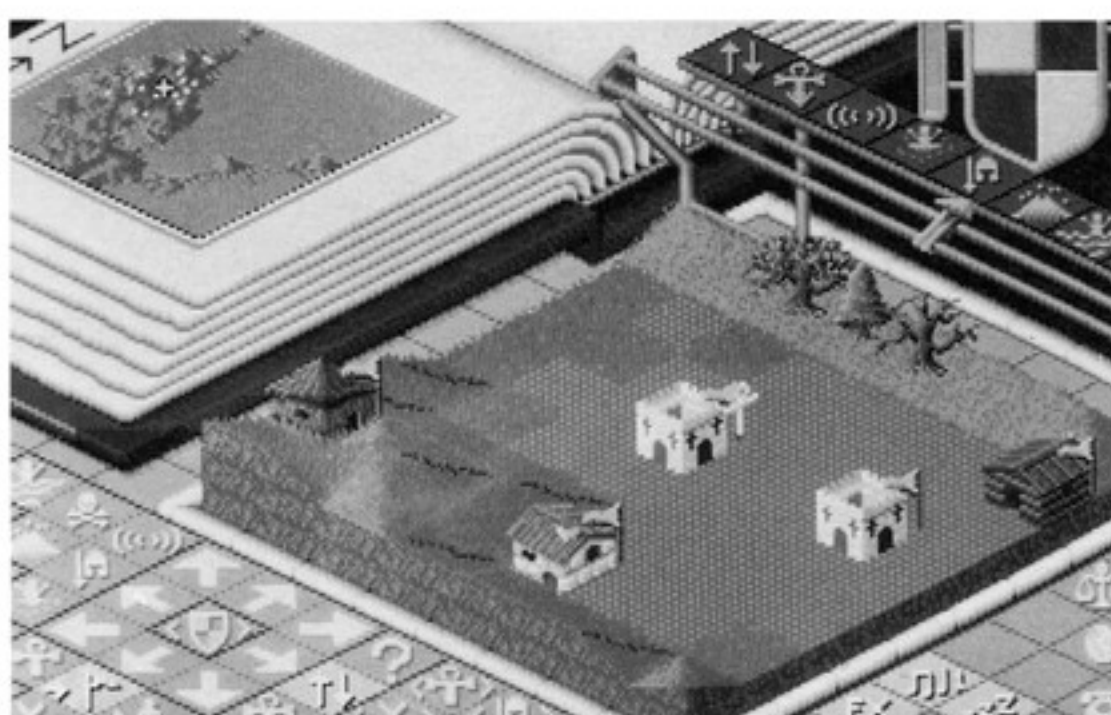
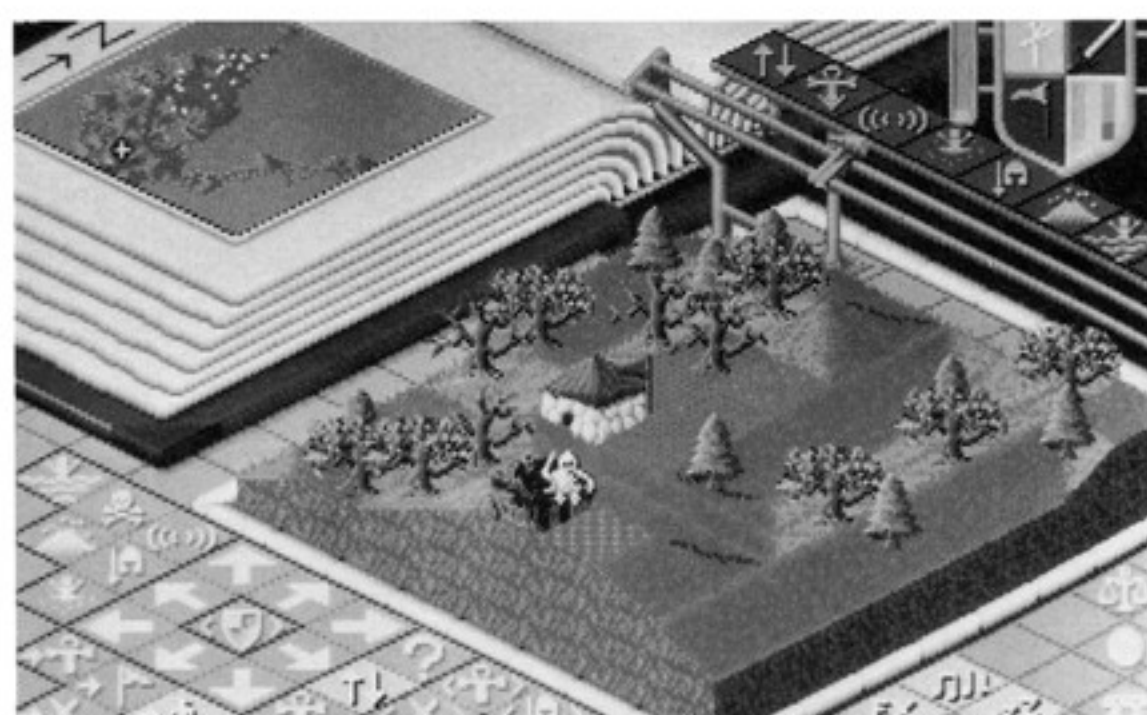
この点が初心者にも親しみやすいようだ。

戦闘シーンは、もちろんアニメーション処理する。ユニットによって異なる攻撃方法が、かなり凝っていて、見ているだけで楽しい。

特筆すべきことは、どのマップも非常に練られているということ。非常に遊びやすい、万人にお勧めできる傑作といえよう。

ポピュラス

イマジニア／PC-98、X68／発売中／9,800円

プレイヤーが直接ユニットを動かさないで、神の視点から天地を創造するゲームシステムが非常にユニーク。マップの種類は約500。モデムを接続すれば通信対戦も可能だ。

プレイヤーは、神の立場。だから、天変地異も思いのまま。例えば、地震を起こすとご覧のとおり。天変地異には、このほか火山、洪水、ハルマゲドンなどがある。

マップを呼び出した直後の画面。まだ、平地もなく、家もない。海を埋め立て、山を崩して平地を作っていく。マップの左手前にあるのは、アイコン。画面右上のゲージの矢印は、神の種族の力を表す。力が増せば、戦闘や天変地異のコマンドが使える。

十字架状の"シンボル"。このシンボルに最初に触れた者が"リーダー"となる。シンボルに人間達を集めることもでき、陣取りや戦闘に深く関わっている。戦略をよく考えてシンボルを活用しよう。

平地を与えると画面上の人間は、勝手に家を建て、力をつけていく。人間達が力をつけていくとともに、家は段階的に進歩して城になる。家や城が増えるにつれて神の種族の力が増していく。

リーダーは、力をつけると騎士になることができる。騎士は、戦闘を指示すると敵地へ乗り込み、力つきるまで破壊の限りをつくす。敵を倒し、家を焼き払うさまは、なかなかリアル。

ファイアーエンブレ

任天堂／ファミコン／4月20日発売／6,000円(税込み)

任天堂の新作。ファンタジーの世界を舞台に繰り広げられるゲーム。各シナリオには固有の目的があり、目的を達成することによってストーリーが進行する。

大きな特徴として、キャラクターの成長が挙げられる。この他、豊富なアイテムや会話による情報収集など、RPG的な要素も多分に含まれている。

もちろん戦闘シーンはアニメーション処理され、キャラクターの使っている武器やアイテムによっては、違ったグラフィックが表示されるという凝り方がすごい。

色々なジャンルのオイシイ部分をうまくまとめた、お得なゲームだ。

井崎脩五郎の競馬必勝学

イマジニア／ファミコン／発売中／9,800円

競馬評論家の井崎脩五郎監修の本格的競馬シミュレーション。日本中央競馬会の登録馬500頭と騎手役250名のデータが全て収録されている。

プレイヤーには20万円の元金が用意され、実際の競馬同様に競馬新聞、オッズ、パドック情報を参考にして予想する。

競馬を全く知らない人でも馬券の買い方や払い戻しの計算が、ゲームを進行しながら覚えられる親切な設計だ。

毎回違う展開のレースには、実在の馬や騎手も出てきて、時おり落馬や接触のハプニングも起きたりする実戦さながらの展開が楽しめる。

ジャムおじさんの TVゲーム市場最前線

Writing／ジャムおじさん
（サラリーマンゲーム評論家）
Illustration／ジャンパー山口

第1回「メーカー注目！　ハード別ユーザー層の実像に迫る」

皆さんこんにちは、ジャムおじさんです。ＢＥメガ月刊化とともに、新企画で皆さんとお付き合いさせてもらうことになりました。

今月から始まった当コーナー「ＴＶゲーム市場最前線」では、皆さんの関心が高く話題になっているテーマを取り上げ、定量分析やメーカーへの取材を交えながら、大胆にしてち密な予測を行っていこうと考えております。皆さんからのリクエストにも、どんどん応えて行きたいと思いますので、よろしくお願いします。

普及台数がソフト売上に及ぼす影響は小さくなった!?

今、最も皆さんに関心の高いテーマといえば、ファミコン、メガドライブ、ＰＣエンジンのどの機種が90年代に成長を遂げるかということだろうね。みんな財布の中身を気にしながら、どの機種について行くべきか、悩ましい反面、楽しみといったところだろう。

もちろん、ファミコンといえば年末以降にスーパーファミコンの発売が予定されているし、ＰＣエンジン陣営も16ビット機が登場する可能性もあるから、正直言って１年先のことは誰にも予想できない。しかしながら、そうは言ってもゲームソフトの志向を見るかぎり、３陣営のユーザーには何かと特色が出てきている。

そこで、まず今回はこの３機種別に見たユーザー像を明らかにし、機種毎に見た市場特性を分析してみたい。

まず結論として言えるのは、ハードの普及台数とソフトの売上げ本数は、かつてほど相関関係がなくなりつつあるということだ。

その一例として、さる大型量販店に聞いた話だけど、年間で最もソフトが売れる年末年始の売上げ動向を見ると、ファミコン、ＰＣエンジンが低迷し、現状普及台数が最も少ないメガドライブのソフトが一番売れたらしい。

つまり、これは何を物語っているかというと、メガドラが100万台を突破しようとしている現在、ファミコンのビッグゲームを除けば、後は普及台数なんてのはソフトの売上に関係なくなりつつあるということなんだ。

この要因は、大きく分けて２つ考えられる。１つには、常にＴＶゲームに関心があり、ソフトを毎月購入しているゲーマー（マニアともいえる）が、現状の日本には100万人くらいしかいないという客観的事実だ。このゲーマー達の多くは、ファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブを全て持っていて、その中から好きなゲームを購入しようとするため、メガドライブが元気になれば、その分他機種が落ち込むという市場構造になっているんだ。

もう一つは、機種ごとにユーザー層の違いがあり、それによって購買力に差が出てくるということが考えられるのである。

例えば、小学生と高校生では当然１カ月に使えるおこずかいが違うので、当然買える本数も違ってくる。そのため、年齢層の高いユーザーを多く抱えている機種が有利になってくるのである。

ビッグゲームは、例外!?

年齢層という視点からユーザー像に迫る時、世の中にはいわゆるビッグゲームという怪物ソフトが存在していることを指摘しておかなければならない。

すなわち、下に示してあるドラクエ、スーパーマリオ、ファミスタなんてのは、あらゆる層から支持されているソフトであり、いわゆる例外ソフトである。これらは、年齢に関係なく売れるため、ファミコンの普及台数が大きくものを言うことになるのだ。

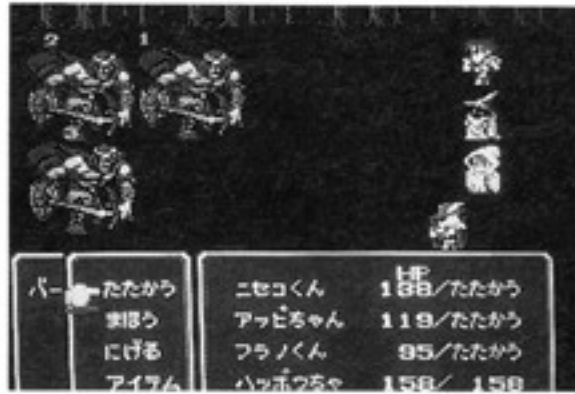
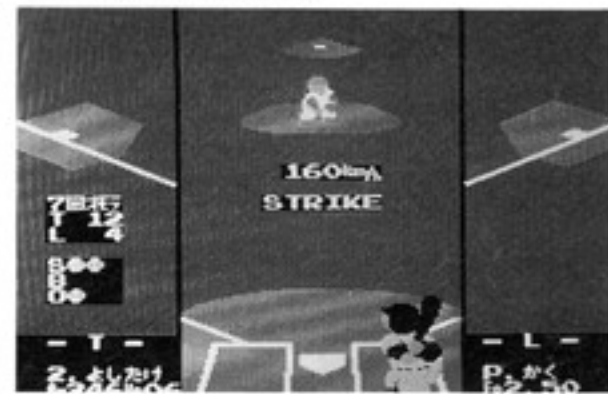
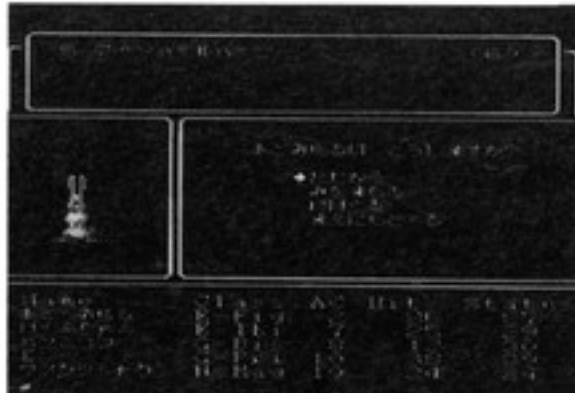
逆に言えば、メガドラやＰＣエンジンは、こうしたビッグゲームが生まれないことが、普及台数が200万台を超えない要因にもなっている。

いわば良質のソフトを発売することと、ハードが普及していくことは、ゲームソフト産業が発展していくうえで、互いに影響し合う両輪になっているんだ。

DATA1 誰にも愛されるビッグゲームベスト5

1　ドラゴンクエストシリーズ

2　スーパーマリオシリーズ

3　ファイナルファンタジーシリーズ

4　ファミスタシリーズ

5　ウィザードリィシリーズ

１位の写真はエニックス『ドラゴンクエストⅣ』、２位は任天堂『スーパーマリオブラザーズ２』、３位はスクウェア『ファイナルファンタジーⅢ』、４位はナムコ『プロ野球ファミリースタジアム』、５位はアスキー『ウィザードリィⅢ』です。

ファミコン＝小学生、PCエンジン＝中学生、メガドライブ＝高校生

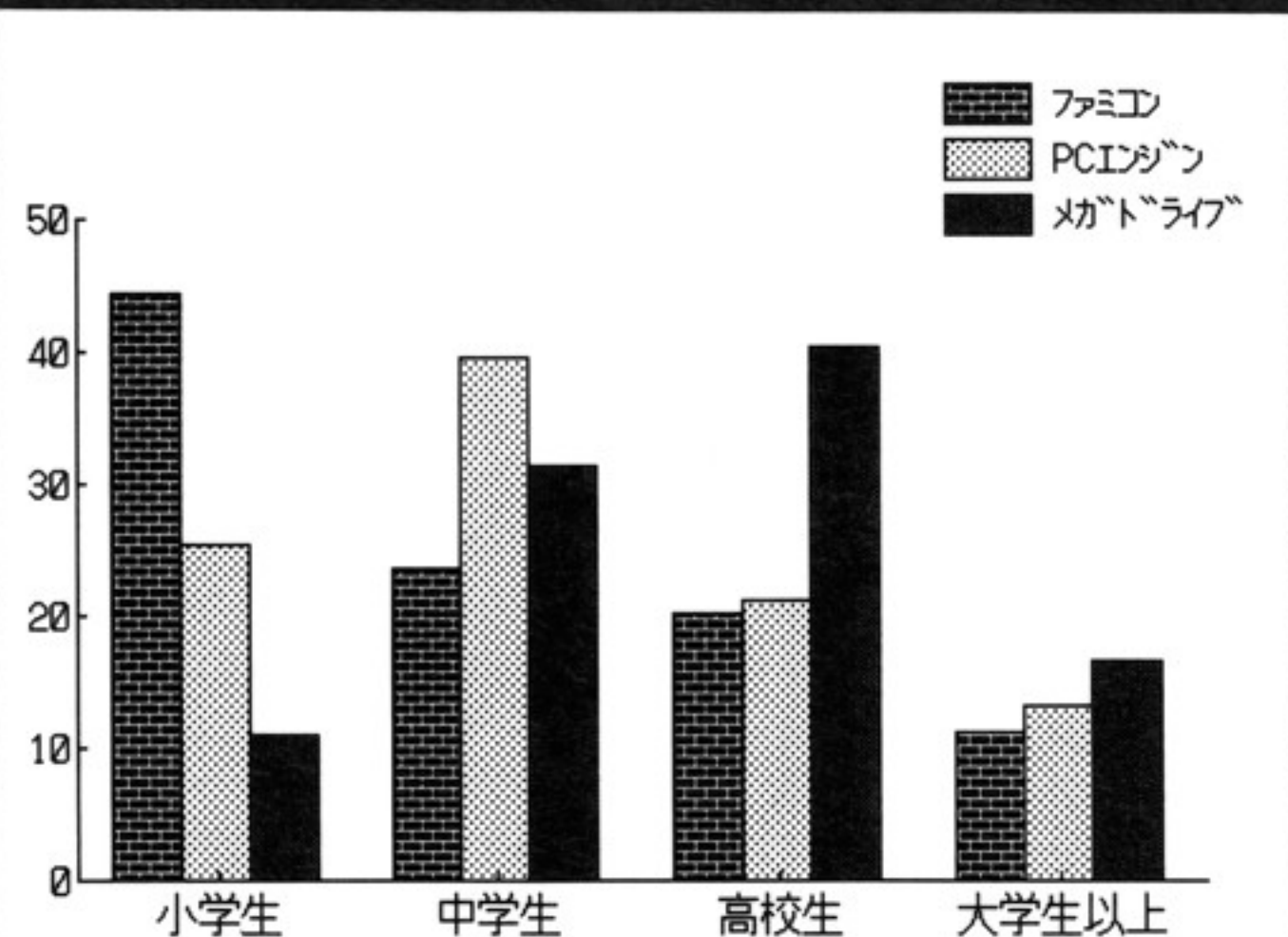
そこで、まずユーザー層を年齢別に見るため、ファミ通さんと月刊ＰＣエンジンさんに協力いただき、各機種ユーザー層をグラフにしてみた。これをそれぞれ比較してみると、機種別にユーザーが大きく偏在(へんざい)していることがわかる。

まずファミコンでは、ユーザーの44%が小学生であり、中学生が23%、高校生が20%という構造になっている。

次にＰＣエンジンでは、ユーザーの25%が小学生であり、中学生が40%、高校生20%。

一方メガドライブでは、小学生がわずか11%しかいない。中学生が31%、高校生が42%といった構造になっている。

ここら辺を端的に表してみると、現在の我が国におけるユーザー層は、ファミコンでは小学生、ＰＣエンジンでは中学生、メガドライブでは高校生が中心となっているという姿が浮き彫りになってくるといえるだろう。

DATA2 機種別年齢層

このデータはファミコン通信編集部、月刊ＰＣエンジン編集部の協力で、当編集部が独自に推測したものです。

DATA3 ハード別市場規模試算表

	ＦＣ	ＰＣ	ＭＤ
ユーザー層 （全ユーザーを100とする）	小 44.6 中 23.7 高 31.7	小 25.5 中 39.8 高 34.7	小 11.2 中 31.5 高 57.3
購買力 （購買指数は全機種共通）	小 中 高 1 2 3	小 中 高 1 2 3	小 中 高 1 2 3
	187.1	209.2	245.1
普及台数（稼働ベース）	5	3	2
合計（市場規模）	9.35	6.27	4.90

市場規模＝稼働ベース〔(小ユーザー÷×１) ＋ (中ユーザー÷×２) ＋ (高ユーザー÷×３)〕÷100

ゲーム市場規模は3機種均等に分離

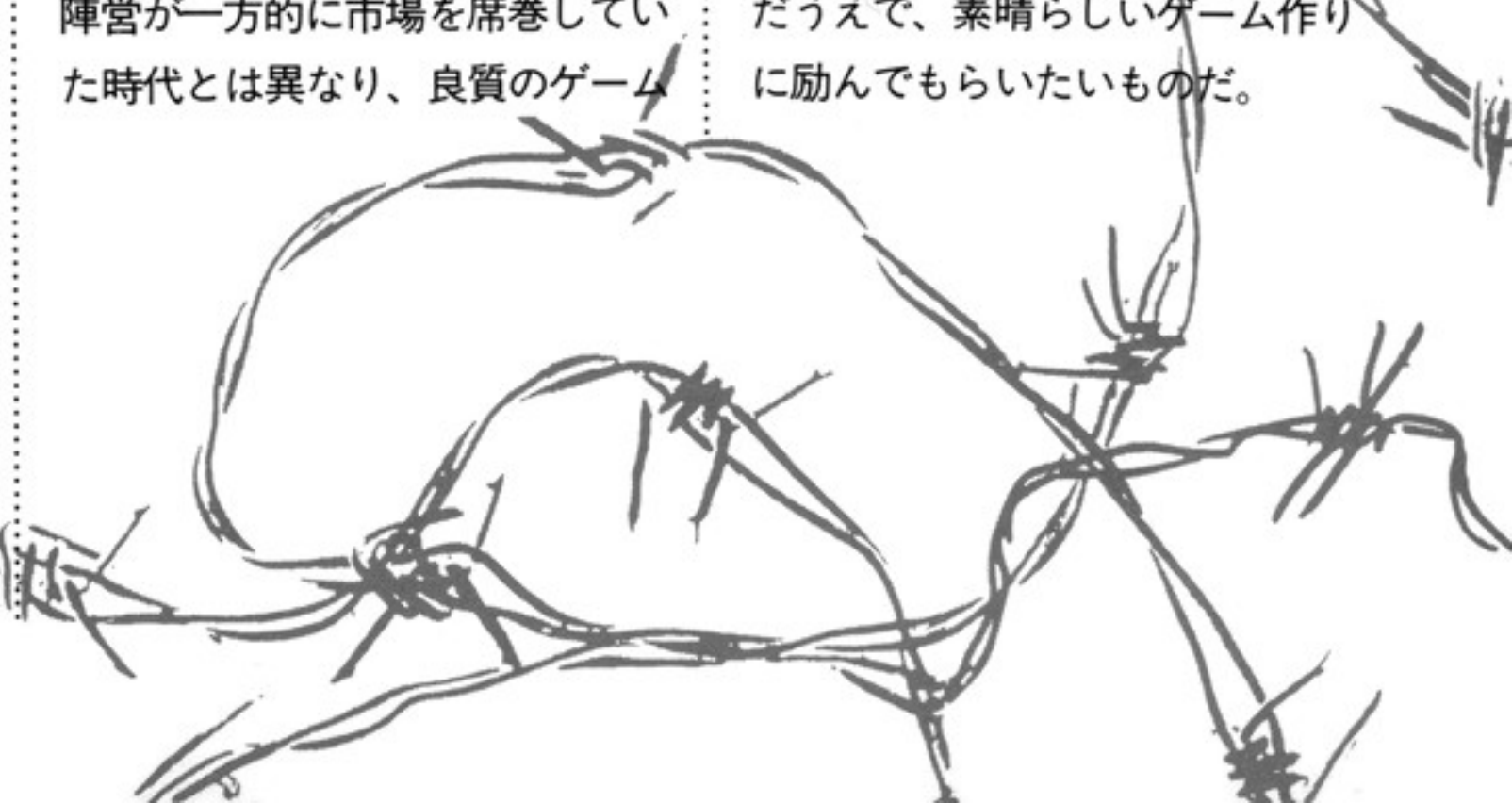
こうしたユーザー構造の違いに、ユーザーがゲームを買える力、すなわち購買力とハードの普及台数を加味してゲーム市場を試算したのがＤＡＴＡ３である。

この試算の前提として、まず購買力については小学生：１に対して中学生：２、高校生以上が３と設定している。また、実際の稼(か)働(どう)ベースでみた普及台数は、ファミコン：５に対してＰＣエンジン：３、メガドライブ：２という指数で試算してみた。

ここでは、こうした３つの視点を織(お)り込んでゲーム市場規模の試算を行ってみたわけだが、その結果を見ると、現状においては、まだまだファミコン市場は大きいということがわかってもらえるだろう。

しかし稼動ベースは近づいてきているのが現状であり、今後も３陣営がお互いのユーザーを取り合うギリギリの戦いが続いていくといえるのである。

こうした状況も、今年の年末以降発売されるスーパーファミコンによって大きく市場構造が変化する可能性が高い。

しかしながら、かつての１つの陣営が一方的に市場を席巻(せっけん)していた時代とは異なり、良質のゲームでなければ、おいそれとは売れない時代を迎えたことだけは間違いない。これはＴＶゲームを愛するユーザーにとっては歓迎すべきことである。各メーカーも３機種のユーザー特性をしっかりとつかんだうえで、素晴らしいゲーム作りに励んでもらいたいものだ。

池田貴族の マニアの帝王 VOL.1

いきなり始まる池田貴族の〝マニアの帝王〟だ。名古屋出身のイカ天キングもプロデビューま近か。マニアの道と八丁味噌は奥が深い——。

今月から登場させてもらう、私が池田貴族だ。ほんの少し、自己紹介をさせてもらおう。

・「rimote」というロッバンドのリードボーカルである。

・7月にプロデビューする。

・マニアである。

以上が私のプロフィールである。私は以前、ソフト会社で働いたことがある。その関係で、この連載が決まったらしい。といっても、コンピュータがらみの内容を書くつもりは、ない。こう言うと、「本当は、知らねえんだろ」と言われそうだが、本人の名誉のために言わせてもらうが、私は情報処理技術者試験二種取得者である。さらにプログラマーではなく、ＳＥであったということもつけ加えておく。

話がそれた。私が書く内容というのは、マニア話だ。

第１回目は、プロ野球だ。私は、中日ドラゴンズのファンである。今回は、徹底的にドラゴンズの話をさせてもらう。

私は、子供のころ少年ドラゴンズの会員だった。名古屋方面の人なら知っていると思うが、少年ドラゴンズの会員は、悲しい。帽子とバッチ（毎年色が違う）と、数枚の外野席のタダ券（もちろん、巨人戦のはない）をくれる程度の特典しかない。それでも、年１回、ドラゴンズカーニバルには、参加できたっけ。

ドラゴンズの熱狂的なファンは、“ドラキチ”と呼ばれる。私も当然そう呼ばれていた。中日球場（現ナゴヤ球場）には、このおっさん、何の仕事して生きているんだろう？と、首をかしげたくなるような人が多く現れる。ビールの紙コップは底を抜かれ、メガホンに早変わりする。そしてスタンドでは、ケンカがつきものだ。運良く（悪く？）原のホームランボールをせしめ、大事そうにしまおうものなら、袋叩きである。球場の所在地が、中川区という名古屋でもガラの悪いところであったのも、このムードを作り上げた一因だ。

私は、ドラゴンズの優勝を３度体験した。なかでも、昭和49年の優勝は、涙モノだった。巨人と凄絶(そうぜつ)なデッドヒートの末、大洋とのダブルヘッダーで決めた、あの優勝である。開幕戦を逆転で勝ち、好スタートを切ったドラゴンズは、120試合目で優勝を決めた。その時のレギュラーが、右の表だ。

さらにレギュラー以外に守備固めのための正岡、西田。パンチのある田野倉は、遊撃で併用されていた。代打男の江藤（大洋の江藤の弟）、代打ホームラン男の大島。あまり役に立たなかったスイッチヒッターのウイリアムスなども忘れてはいけない。投手では、３本柱以外にも鈴木孝、竹田の快速球。松本、渋谷のちぎっては投げ、ちぎっては投げのミラクル投法。魔の４回の稲葉。ベテラン水谷、二軍の奥田直也（誰も知らないであろう。竹田に顔が似ていた）、左のワンポイント星野秀も忘れてはいけない。しかし、よくこの投手陣で優勝できたものだ。

49年、中日の勝ちパターンは、終盤、逆転して星野仙一で抑えるというものであった。私の記憶に鮮やかなのは、飯田の代打満塁サヨナラホームランだ。同点で迎えた９回裏、無死満塁。外野フライでもいいのに、わざわざ本塁打した飯田。飯田は、以後まったく活躍しなかった。マジックを再点灯させた高木守の逆点スリーランも感動的だった。

ところで、15勝目をあげたときの（阪神戦だったと思う）松本のインタビューを覚えている人も多いであろう。

1	谷木	（中）	投手三本柱
2	高木守	（二）	星野仙
3	井上	（左）	松本
4	マーチン	（一）	三沢
5	谷沢	（右）	
6	島谷	（三）	ルーキー
7	木俣	（捕）	藤波
8	広瀬	（遊）	（安打製造器）

——松本さん、夏場でもう15勝。この調子でいけば、何勝ぐらいいけますか？

松本　15勝。

——今日は何が良かったんですか？

松本　全部。

——これから家に帰って、何をしますか？

松本　めし食う。

——えっ？

松本　ビールも出るよ。

49年の、巨人は強かった。中日が10連勝すれば、巨人は11連勝といったぐあいに結局、巨人には勝ち越すことはできなかった。だが巨人のＶ10を阻止し、長島引退の花道も、二軍メンバーで飾ってあげたドラゴンズは、巨人ファンにとって嫌な球団だったろう。

しかし、巨人ファンはいったい誰にＶ９を達成してもらったと思っているのだ。巨人がＶ９を決めたあの48年、中日・阪神最終戦で中日が阪神に勝ったからこそ、首の皮がつながったのだ（「侍ジャイアンツ」では、大砲万作が逆転本塁打って勝ったことになっている）。

私は、日本一になったドラゴンズを知らない。ドラゴンズの日本一は昭和29年に１度あるが、私は、まだ生まれていない。頼むから、真剣に日本シリーズを戦ってほしい。金が絡まないと動かないのが中日の気質だ。ところで、森下コーチ、お元気ですか？

貴族さまの秘宝館

これを聴かなきゃドラキチじゃねえ。

ドラゴンズ優賞記念ＬＰ。中日小唄がヘンで良い。

※色はもちろん名古屋ブルー

CDマーク

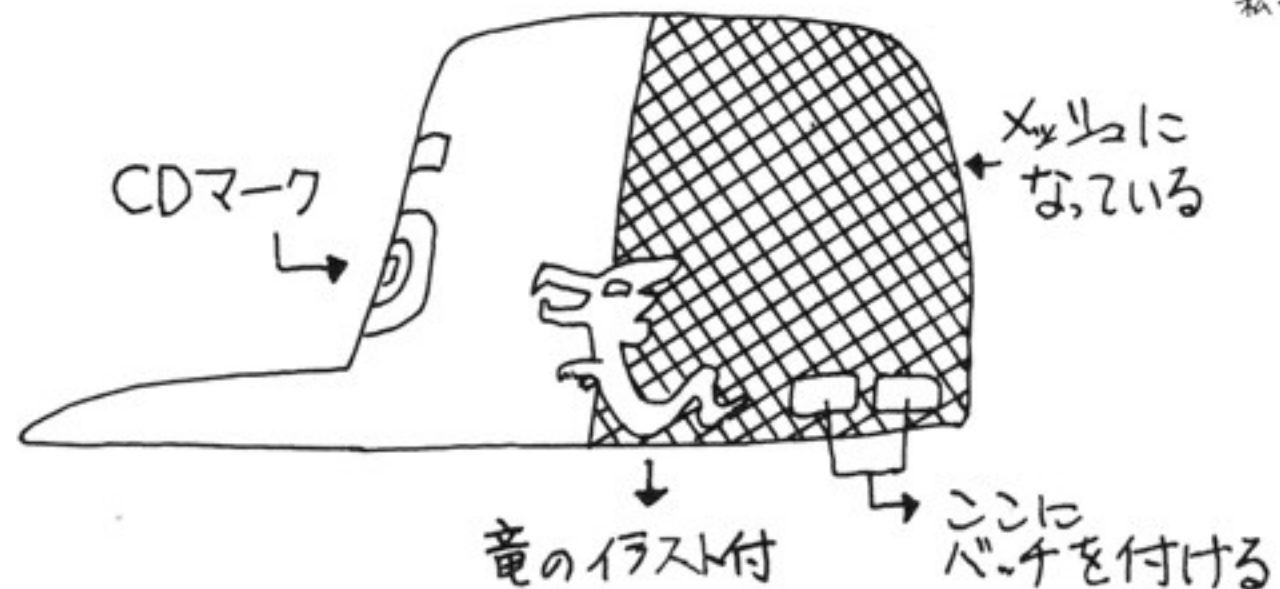
メッシュになっている

竜のイラスト付

ここにバッチを付ける

私・池田貴族

奇想天外！

by 阿木二百

新マシン開発工房

VOL.1 セガのポータドライブは24,800円だ！

オ・マ・タ・セ！　テクノロジー流行通信が、ぐーんとパワーアップして戻ってきたぞ。コーナーのタイトルも、奇想天外！“新マシン開発工房”と、新しくなった。

このコーナーは、最新テクノロジーが近い将来可能にし、実際に実用化されるのではないだろうか、と思われるマシンを大胆かつリアルに予想し、誌上でお目にかけようという企画だ。

とりわけゲーム業界は、日夜新ハードの噂が飛び交うハイテク最先端の世界だから、読者のみなさんだってきっと興味はあるはず。

できれば、こんなマシンが欲しい！　なんて、メーカーに直訴するというのもいいね。

というわけで、記念すべき第1回目は、この秋発売が噂されているセガのハンディ・ゲームマシンを予想してみよう。

ここまでやってくれ！

セガのハンディ・ゲームマシンは、セガから発売時期、スペック等発表されていないので、あくまで予想ということで読んでもらいたい。

まずは、マシン名。セガのハンディ・ゲームマシンなんて長過ぎるので、勝手にポータドライブ（Porta Drive）と名付けてしまおう。

このポータドライブ、CPUは68000。実際はZ80（マークIIIと同じ）の可能性大だが、他機種をぶっちぎるつもりなら、このくらいの勇気がほしい。

バッテリー駆動時の動作時間も、CMOSタイプとよばれる低消費電力タイプのものもあるので大丈夫。

次に、モニター。これは、3インチカラー液晶というところ。当然バックライト付きだが、ユニットを分離すれば透過光でも使えるようにしたい。透過光モードでは、アルカリ単三電池6本で、5～6時間の使用が可能だ。

さて、外観だが、メガドライブが採用したバイオデザインをさらに発展させ、手にしっくり馴染ませる。

ボディは非対称、モニター部分が180度回転するので、右利き・左利きを問わず使える。

スタートボタン、A・Bボタンは下のとおり、また十字ボタンは握り部分の表と裏にそれぞれ付いていて、モニターの向きによって使い分ける。

ゲームソフトの装填は弾装備カートリッジ方式。カートリッジに一度に数本のソフトカードをセットしておき、気分によって使い分けられるようになっている。

また、ゲームソフトばかりではなく、チューナーユニットも装填できるので、携帯用カラーテレビにもなる（その際チューニングはA・Bボタンで行い、ビデオウォークマンのように画面上にチューニングバーが出るようにする）。

ゲームマシンと互換性あり！

さらに、ポータドライブにRAM付きインターフェイス・カートリッジを装填すると、ゲームセンターのマシンとデータのやり取りが可能になるのだ（NEO・GEOみたいに）。

この他にも、オプションとして8㎜ビデオのデッキ部等が準備されていて、カチャして使える。

とまあ、いろいろ可能な、他機種のちょっと上をいくポータドライブを想像したわけだが、本体価格はズバリ24,800円。

このデザインと拡張性なら高くはないと思うが、どうだろう。

●

このコーナーでは、みなさんの要望を待っています。もし巷で噂されていたり、こんなの予想してもらいたいなと思うようなマシン（ゲームマシンに限らない）があったら、新マシン開発工房・読者熱望係までお便りください。

おもしろそうなものがあったら取り上げ、リアルに想像してさしあげます。

では、この新コーナーをよろしく。

ビデオデッキインターフェイス

アーケードゲームインターフェイス

TVチューナーカートリッジ

連続ゲームカートリッジ

専用8㎜ビデオデッキと合体

おわび●今月号のBEメガニュースで、急拠G・Gの情報を取り上げることになりました。印刷の都合上この記事まで手がまわらなかったことを深くおわびします。

サウンド倶楽部　VOL.7

島津泰彦

ゲームミュージック活性法

ビデオで音楽を聴いてみよう

最近ゲームミュージックに元気がない。とても残念なことだ。

でも、もともとゲームミュージックという音楽があるわけではなく、たまたまセールス上の便宜(べんぎ)で、音楽の１ジャンルをそう呼んでいるだけだから、活(い)きのいい音楽に刺激されれば、きっと息を吹き返すに違いない。

だって、ゲームミュージックのおもなスタイル、テクノポップやフュージョンというのは、既存(きぞん)の音楽をなぞったものだから。

というわけで、今回は、いったい今わが国の音楽はどうなっているのか、というところにポイントをおき、そのミュージシャンのミュージックビデオをざっと眺(なが)めてみよう。

流行(はや)りモノに学ぶ

まずは、今一番活きのいいバンドBUCK-TICKだ。２月にシングル、アルバム共にベストワン。この人気の秘密は、いったいなんだろう。

ナニの事件から復帰して、約１年ぶりにリリースしたのが「悪の華」(ビデオ版はCDと同じ収録曲、しかも同じ曲順）だ。

BUCK-TICKは、そこらの不良じみたバンドとはちょっと違った、ホンモノっぽい雰囲気があるが、このビデオでは、メンバー達

の無表情な美しさに、不気味な陶(とう)酔(すい)感がある。そうだ、このビデオのキーワードは〝陶酔〟なんだ。

この陶酔感が、他のバンドとの差別化をもたらしているのだ。

僕は、気持ちのいいノリ、陶酔がヒットの要因とみた。

やっぱりイカ天だ

さて、BUCK-TICKと並び最近流行っているのが、イカ天出身のバンドだ。言うまでもないことだが、土曜深夜のＴＶ番組「平成名物・いかすバンド天国」は、昨(さっ)今(こん)のバンドブームの火付け役となったが、レコード業界やＣＭ業界は、こぞってイカ天出身バンドに色目を使っている。

それがいいかどうかは別にして、メジャーデビューするバンドの中で、結構イイ線をいっているのがフライングキッズだ。

４月21日にアルバムデビューするこのバンド、これからが楽しみだ。

新人バンドだから、ビデオにあまりお金を使っているとは言えないが、美大出身のバンドらしく、美しいカットがいくつかあり、目を引く。

音は、久保田俊伸のバンドをバックに歌う桑田佳佑という感じ。

ブルーだけど爽(さわ)やかで、結構キツイ詞でもさらりと言ってのける、そんな〝クールさ〟を彼らのキーワードとみた。

ちなみに、クノールカップスープのＣＦでは、小泉今日子と競演、彼女のシングル『見逃してくれよ！』は、フライングキッズのメンバーによる作曲である。

キャリアがモノをいう

最後のキーワードは、ベテランの〝力強さ〟だ。

佐野元春のビデオ「ナポレオンフィッシュ・ツアー(1989)」は、それを感じさせてくれる。

このビデオは、昨年の10月、大阪フェスティバルホールでのコンサートから７曲ピックアップしたもの。

「カフェ・ボヘミア」の都会的な雰囲気もいいが、この泥臭(どろくさ)さもいい。こういうのは、今の日本にはちょっと珍しいのではないだろうか。

最近のブームから生まれた若いバンドの多くが、音楽の調和よりも勢いを重視しているのに対し、佐野元春のシンプルさには、力強さを感じてしまう。

やたらと音を飾りたて、テンポを早くするだけがロックではない、と彼は教えてくれる。

とりあえず、編集部に送られてきたミュージックビデオの中から、典型的なものを３本取り上げて紹介してみた。

一般に流行っている音楽は、これだけでは語りつくせないが、音楽全体を考えてみて、ヒットのポイントは何か、元気な原因は何かを、キーワードとして挙げてみた。

音楽には、まだまだ多くの可能性が残されていると思う。ゲームミュージックにも、やるべきことが、まだまだあると思うのだが。

VIDEO:「悪の華」BUCK-TICK(5.000円／ビクター音楽産業)、「ナポレオンフィッシュ・ツアー(1989)」佐野元春(3.900円／エピック・ソニー）　両方とも税込み・発売中。

岡本太郎作の魚だろうか!?

●

一見ギターのような、キーボードのような、それでいて岡本太郎作の魚のような。これはいったいナンだ？　とよく見れば、じつはデジタルドラムなんですね。

これだと、パーカッション担当も、ライトを浴びながらステージで踊れてしまうのだ。

というわけで、このＪＤ21、10本の指で24個のパッドを叩くというMIDIマスターコントローラーで、もちろんキーベロシティーやアフタータッチ、ピッチベンド等にも対応しているから、かつてのゲームサウンドや電子音楽のように、味気ないものになってしまうということはない。

残念なのは、ボディの色がイエローしかないこと。８色ぐらいあったらいいのに、と思うのは贅沢だろうか。

■ホールディング・ダイナミックドラムＪＤ21　250,000円。

問い合わせ／03-478-8131

鉄腕アトム的エフェクターだ

●

ＢＥメガの読者でギターをやってるみなさん、朗報だよ。

これまでいくつものエフェクターをつなげて使ったり（それがカッコよかったりする）、いくつかのエフェクター機能を搭載したでかいマシンを使っていた人は、一度はこんなのがあればいいな、と思っていたはず。

そのこんなのが、ついに出た。このＺＯＯＭは、ディストーション、コンプレッサー、コーラス、フランジャー等６つのエフェクターを１つにまとめ、さらに掌サイズというスグレモノなのだ。

そのうえ、ヘッドホンアンプとしても使え、おまけにメトロノーム機能、チューナー機能もついている。体は小さくても100万馬力のアトム的エフェクターなのだ。

■アドバンスド・ギター・エフェクト・プロセッサー　ＺＯＯＭ9002。

問い合わせ／03-5256-1741

▲JD21

▼ZOOM9002

HARD レビュー REVIEW

CD レビュー REVIEW

あのテーマが帰ってきた

交響組曲ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち

アポロン音楽工業／発売中／CD、CT、LP：各3,500円(税込み)

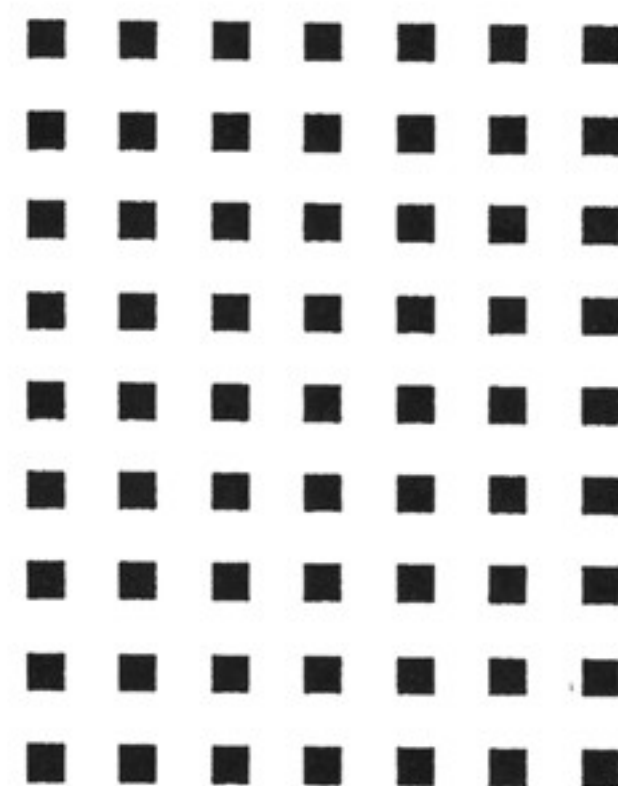
●

オーケストラで奏でられる、あのテーマが帰ってきたぞ。ご存じ「ドラゴンクエストⅣ」の登場だ。

今回は、3,500円とちょっとコスト高だが、オリジナルとオーケストラの２バージョン・カップリングなので、ドラクエⅣサウンドの完全版ということになる。

オーケストラバージョンは、お馴染みすぎやまこういち氏の指揮、ＮＨＫ交響楽団の演奏だ。

感想は、もちろん格調高い！

▲ドラクエⅣ～導かれし者たち

お馴染みのシリーズのニューフェイスだ

G.S.M.1500シリーズ

S.C.I.　AIR BUSTER

ポニーキャニオン／４月21日発売／CD：1,500円(税込み)

●

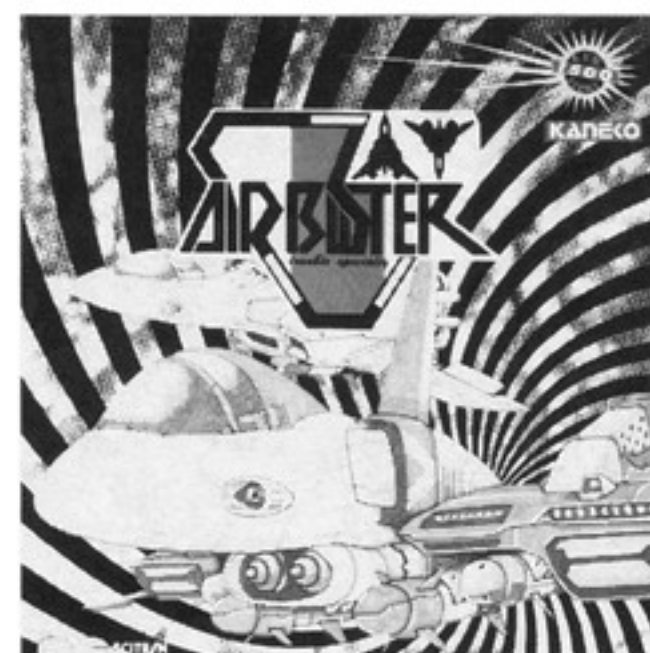
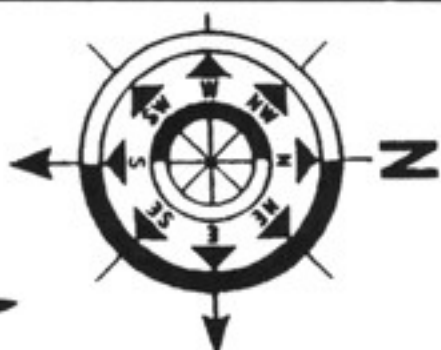
あの好評のG.S.M.シリーズの新作が２つリリースされる。

１つは、TAITOの「S.C.I」だ。これは、ヴォイスコレクションがすごい。いったいどうやって作ったんだろう？　近所に聞こえたら、いったいナニゴトだ、と思われてしまいそうな奇妙な言語が交錯する。ずっと聞いていると、異邦人気分になってしまいそうだ。

もう１つは、KANEKOの「AIR BUSTER」。こちらは、ゲームミュージックの王道ともいえる、フュージョンサウンドだ。

▲S.C.I

▲AIR BUSTER

新登場 XE-1AP アナログ・ジョイパッド のココがウリ！

3月20日に発売された「XE-1AP」の使い心地はどうかな？　なに、まだ買ってない？　そんなフテイの輩は、コレを読んだら即、ショップへ走れ！

コントロールスティック
通常のスティックとアナログスティックとの兼用。

SELECT
メガドラで使われることはないがTOWNSなどで利用される。

トリガーA・B連射SW
トリガーAとBのみハードウェアで連射が付いている。

トリガーC
通常のCと同じ。これを押しながら電源を入れると、スティックの上下が反転する。

トリガーD
将来の拡張用である（あくまで推測）。

START
通常のスタートボタンと同じ。

トリガーE1・E2
将来の拡張用である（あくまで推測）。

デジタル／アナログ切替SW
普通のパッドとして使うか、アナログモードにするかの切り替え。

トリガーA′・B′
通常はA・Bトリガーと共通だが独立させて使うこともできる。

特殊モード
SELECT＋トリガーA′＋トリガーB′を押しながら電源を入れると、変位量を変えることができる（マウスのカウントチェンジャーのようなもの）。

パソコン／MD切替SW
メガドラで使用するときは、MD側にする。

スロットル
普段は使用されない。ABIIでは速度調整に使われる。

トリガーA・B
通常のABと同じ。

これがEX-1APだ！

●主な特徴
・デジタルモードとアナログモードを装備し、前者では縦・横それぞれ256段階（8ビット）に変異量を感知できる
・270度まで回転できるスロットルを装備
・使いやすさを追求した独特の外観（ウルトラマンレオの顔みたい）
・合計10種類のトリガーがあり、AとBは連射を内蔵
・当然メガドラ対応（パソコンもOK）

アフターバーナーII で誌上テスト

ビデオゲームの『スーパーハングオン』では、まっすぐ走っている時と最高にバンクさせてる時との中間姿勢がとれたけど、MD版ではそんな高等な芸はできなかった。それというのも、パッドがデジタルだから。アナログだったらゲーセン感覚をそのまま再現できるのに……。

後ろ面

チャンネルシフトスイッチ
チャンネルの役割を入れ換えることができる。

スティック左右方向
スロットルを左右に操作できる。ドライブゲームなどに便利。

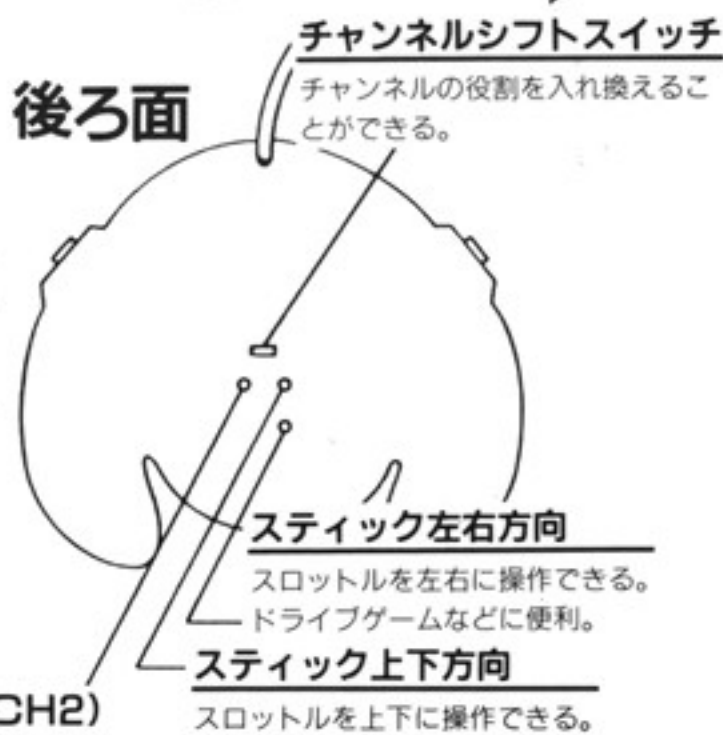
スティック上下方向
スロットルを上下に操作できる。

スロットル(CH2)

●XE-1 AP応用編

対応ソフトの第1弾は『アフターバーナーII』。付属のパッドでのプレイは、ロックオンしにくい、すぐにロールシザースしてしまう、後半の敵のスピードに対応できない……などの難点があり、ゲームの面白さが半減してしまう。

そこでさっそく、この「XE-1AP」を試してみた。

『アフターバーナーII』の攻略ポイントは、普段は低速で飛び回り、緊急時だけアフターバーナーで回避するということ。そこで、スロットルに触れなくても常にLOWになるように、後ろ面のCH2のネジを回して調節すること。

また、敵が速くなると自機が追いつかなくなるので、カウントも変えてみよう。具体的にはセレクト、A′、B′の3つのボタンを押しながら電源を入れればOK。これでカウントが2倍になるので、速く動けるようになる。

また、今後発売される『スーパーモナコGP』ほか、体感ゲームは多分間違いなく対応できるだろう。他のゲームマシンには対応してないだけに、メガドラユーザーは絶対買いだ!!

えっ!? コレもできるの？

「XE-1AP」は、パッドといいながらもコントロール部分はスティックになっているため、ジョイスティックなみの操作性を誇る。

また、デジタルモードにすれば、普通のコントローラーと同じように使えるので、今までに発売されているゲームも、もちろんプレイできる。

問題は、Cボタンが左側にあるため、左手で操作と連打をこなさなければならないこと。以下に何本か試してみたので参考まで。

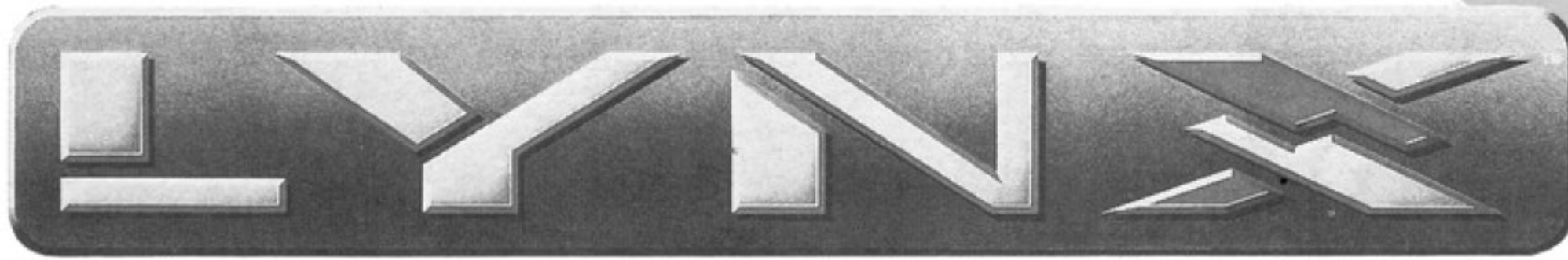
●『スーパー忍』ほか
このゲームにはボタンの選択機能があるので、Cボタンを忍術にすれば十分使える。『ゴールデンアックス』など、同様の機能があるものは、付属のパッドより使いやすい。

●『フォゴットンワールズ』ほか
これはA、B、Cの全てのボタンを使い、しかもAとCが重要なので、かなりやりにくい。BとCを入れ換えられたらいいのに……。『スーパーハングオン』なども同様。

●『大魔界村』ほか
これはCボタンは使わないからノープロブレム。

●『スーパー大戦略』ほか
Cボタンは頻繁に使うものの、スピードが必要ないのでなかなか良い。とはいえ、これをやるためにXE-1APを買うのは不毛だ。

●『アフターバーナーII』デジタルモード……更に不毛であることは言うまでもない。

アタリ「LYNX」はどこへいく

アタリのLYNXが日米同時に発売されて、5カ月がたった。その間に発売されたソフトは4本だ。その筋では“苦戦”とも聞くLYNX。どうやって市場を確立し、巻き返していくのだろうか。去る3月2日に行われたLYNX方針発表会「アタリはやります」より、抜粋してアタリの考え方を探ってみたい。

アタリはどこまで本気なのか

現在の普及台数

去年10月末に発売されたが、米はニューヨークのみで10数万台といったところ。今年はオーストラリア、フランス、イギリス、スペイン、イタリア、カナダ、西ドイツへもサンプル出荷している。

今年の目標台数

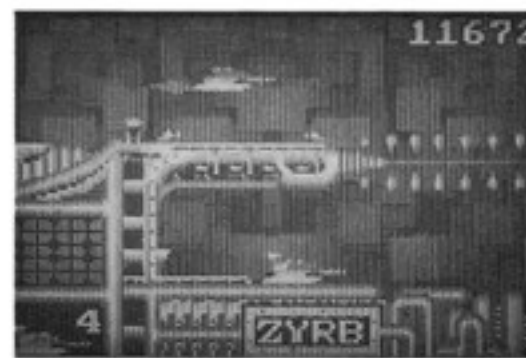
今年中に世界で最低100万台を目指す。しかしそれはカラー液晶市場の問題であり、100万台程度しか生産できないだろうというのが現状であるため。

ゲームボーイについて

LYNXとゲームボーイは全く別物だと思っている。現時点では、あちらの市場を食おうとか、競争しようという考えではない。セルシオとカローラの違いみたいなもので、カローラはカローラの台数が売れるだろうし、セルシオはセルシオ程度しか売れないだろう。しかしトレンドとしては絶対にカラー液晶へと向かっている。だから不足などが解消されるような、新規液晶を開拓していきたい。

ユーザー層

日米ともに12～18歳が中心となっている。現在はシューティングが売れているが、今後はRPGやスポーツものでターゲットを上にも広げていきたい。

人気ナンバー1のブルーライトニング。操作はリバースのみ。

ナンバー2の『ゲート・オブ・ゼンドーコン』。難易度は2段階選べる。

ソフトの人気ランキング

アメリカでは1番が『ブルー・ライトニング』で2番が『ゲート・オブ・ゼンドーコン』となっている。しかし、あまり差がなく売れているようだ。

ゲームの日本語化

現時点ではまだ見通しがたっていない。マニュアルはとりかかっているものもあるが、将来的にはメッセージなどの日本語化は考えていきたいと思っている。

サードパーティー

開発ツールの関係で、アメリカは数社の参入にとどまっている。ただ参入させてくれという打診はかなり多い。日本では7社と契約が煮つまっている。が、契約が済んだのは2社である。

リスト

年内20数タイトルを発売する予定(表参照)。なかには皆さんの御存知のものもあるでしょう。期待してください。

新作GUNTLET(ガントレット)

アタリゲームズより版権を買った。別売ケーブルで遊べるものの第1弾。しかもスクリーンを縦に使用し、ズームアップ機能を使うなど、LYNXの潜在能力を十分に生かしたものに仕上がっている。この新作『GUNTLET』からは、大々的にプロモーション活動を展開していく予定。

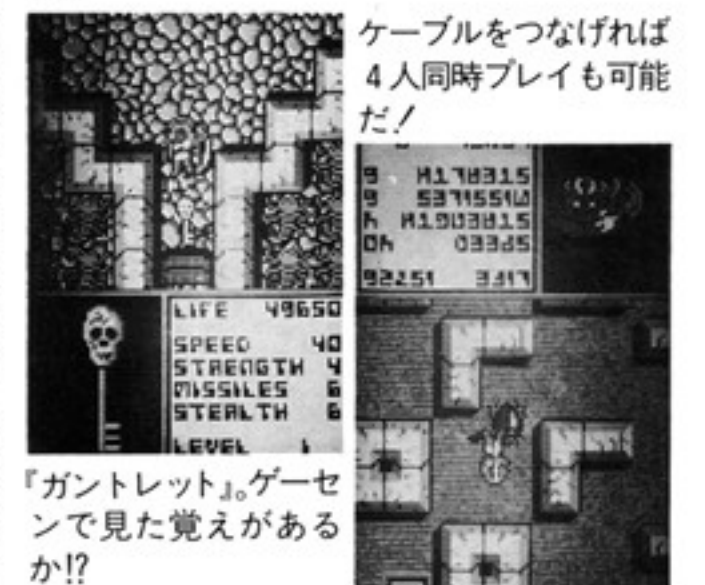
プロモーションの内容

- 雑志媒体広告
- 都内主要駅、繁華街の移動広告車巡回
- 私・都バス外部後部広告
- タクシー広告
- 地下鉄内広告
- 自動車レース
- マラソンのスポンサード
- エアライン、観光バスなどへのハード、ソフト貸出
- DMによるカタログ郵送
- ゲーム大会など

LYNX新作ソフトリスト	発売予定日
KLAX (クラックス)	6月発売予定
3-D BARRAGE (スリーディー・バラージ)	7月発売予定
XENOPHOBE (ゼノフォーブ)	7月発売予定
RAMPAGE (ランページ)	7月発売予定
ROAD BLASTAR (ロード・ブラスター)	8月発売予定
SLIME WORLD (スライム・ワールド)	8月発売予定
VINDICATORS (ヴィンディケーター)	9月発売予定
RED BARON (レッド・バロン)	9月発売予定
CHECKERD FLAG (チェッカー・フラッグ)	9月発売予定
ZARLOR MERCENARY (ザーラー・マーシナリー)	10月発売予定
JUNGLE BALL (ジャングル・ボール)	発売日未定
SUPER SOCCER (スーパー・サッカー)	発売日未定
TOUR CYBERBALL (ツアー・サイバーボール)	発売日未定
NINJA GAIDEN (ニンジャ・ガイデン)	発売日未定
PAPERBOY (ペーパーボーイ)	発売日未定
RYGAR (ライガー)	発売日未定
SWIMSUIT V-BALL (スイムスーツ・ヴィボール)	発売日未定
49ERS FOOTBALL (フォーティーナイヤーズ・フットボール)	発売日未定
GRID RUNNER (グリッド・ランナー)	発売日未定
TURBO SUB (ターボ・サブ)	発売日未定
JUNK YARD DOG (ジャンク・ヤード・ドッグ)	発売日未定
MASTERS GOLF (マスターズ・ゴルフ)	発売日未定
STEALIN HOME (スティール・ホーム)	発売日未定
TIME LORDS (タイム・ロード)	発売日未定
SUPER HOCKCY (スーパー・ホッケー)	発売日未定
PINBALL SHUFFLE (ピンボール・シャッフル)	発売日未定
720 (720)	発売日未定
A. P. B (エー・ビー・ビー)	発売日未定

ハンディ・マシンの未来はあるのか

はっきり言って、国内ではまだまだLYNXは苦しい状況である。しかしアタリは、ゲームボーイと違うワンランク上のゲームマシンとしてLYNXを位置づけ、ある程度開き直ってゲームボーイとは違う道を歩もうとしている。

まだまだ正式には決定してはいないが、例えば飛行機やバスツアーなどのサービスとして常設してもらうとか、あるいは自動車のオプション装備として組み込む(渋滞時など使えるように)など、玩具を超えて販路が広がりつつあるということだ。ゲームボーイとは違う道を歩もうとしているアタリLYNXに、かえって本気で生き残ろうという気合を当編集部は感じたのだが、読者諸君はいかがだろうか。

ケーブルをつなげれば4人同時プレイも可能だ!

『ガントレット』。ゲーセンで見た覚えがあるか!?

不連続企画

あっ、そこが知りたい！

日本初のゲームクリエイター養成学校が4月開校！

クリエイター不足に悩まされている昨今のゲーム業界。新聞や広告などを見ると、人員募集しているメーカーは多い。しかも、即戦力となりうる人材は少ないのが現状だという。そこで登場したのがヒューマン・クリエイティブ・スクールだ。果たして人材不足を解消する切札となるのだろうか。本誌でおなじみの、ゲームデザイナー飯島健男さんをインタビュアーに迎え、開講直前のヒューマン・クリエイティブスクールを訪ねてみた。

原案は3年前からあったんです。

飯島　このヒューマン・クリエイティブスクールは、プログラマーを養成する専門学校だそうですが、どのようないきさつで開校に至ったのですか。

林　そもそもこの学校を設立する案は3年位前からあったんです。

以前ヒューマンのほうの社員研修で、手間暇かけて教育しても短期間の研修でものになる人が非常に少なかったんですよ。それで20〜30人程度の規模で、塾みたいなものがあったらいいんじゃないかなと思ったんです。それが最近になってようやく見つかりまして、実現にこぎ着けたわけです。

飯島　社員研修で即戦力となれるような人は、どれくらいいるんですか。

林　当社の研修期間は1カ月なんですが、10人いたら1人か2人くらいですね。もう少し長く教えれば……という人もなかにはいるんですが、こちらは仕事を中断して教育しますから、それ以上長くというわけにはいきませんし。

けど、そうして残った社員は非常に頼もしいんですよね。

飯島　学校の講師はどういう方がなさるんですか。

林　実はすべて当社の社員が講師となっているんです。やはり、アセンブル等を教えるとなると、情報処理学校や専門学校の講師の方では難しいですね。

この業界はここ7年ぐらいで発展しましたけど、初期にバリバリ働いていた人はもう30歳近いんです。そういった人を講師に迎えて、最前線で働ける若手を育てていきたかったからです。

飯島　外部のフリーのプログラマーを講師に迎えることは考えませんでしたか。

林　やはり第一線で活躍している方は、忙しくて人に教えている暇がなかったり、人に教えるのが苦手だという人がいらっしゃいますので（笑）。

それに当社は、未経験の社員にゼロから教育するやり方を続けてきて、その方面のノウハウが蓄積（ちくせき）されています。それを形にすることが可能だと思ったからなんです。

飯島　将来この学校を法人化する考えですか？

林　いずれ法人化したいですね。就職関係を考慮（こうりょ）すると、学校法人は就職活動が有利ですから。

飯島　今の時点で出願状況はどうなっていますか。

林　定員を120名に設定しているんです。現在の状況では詳（くわ）しい数字は言えませんが、だいたい定員の3分の2程度です。

でも先週あたりから大学との併願（へいがん）らしい願書が来ていますので、まだまだ増えるでしょうね。今はその対応が追いつかないほどなんです。

飯島　願書を出した方の年齢層はどうですか。

林　うちは一応資格は中卒以上に設定しているんです。実際それ以下になると、事業内容を理解してもらうのが大変ですから。

詳しくはお教えできないんですが、上は30歳前後ですね。でもやはり未経験者がほとんどですね。なかには他社でコンピュータ関係の仕事に関わっていた方もいらっしゃいますし。あるいはちゃんと他に職業をもってて、趣味の一環としてプログラミングを学びたいという方もいます。けっこう面白いですね。

ヒューマン・クリエイティブスクール校長の林さん。ヒューマンの取締役事業部長でもある。

教科書作りが今一番苦労しています

飯島　授業は講師の方の仕事（開発）に支障は来さないのですか。

林　全く無い訳ではありませんが、これも当社の事業の一環ですから。ローテーションをうまく組んで、あまり影響が出ないようにしています。

飯島　決められた授業時間の中で専門知識を教えるのは、なかなか大変だと思いますが、どう対処していくのですか。

林　もちろん授業時間を１時間で区切るわけにはいきませんよね。基本的に午前と午後に分けて教えますが、その時間内で理解しきれるものでもないでしょう。

ですから２時50分以降でも講師が管理可能な範囲で教室を開放し、復習などできるようにしています。

飯島　となると、宿題などの課題はどうなるのでしょう。

林　どうしても出さざるを得ませんが、そのために生徒にマシンを買わせる訳にはいきませんからね。放課後にマシンを開放することで対処してもらうということになってしまうでしょう。でも、ほとんどの方はマシンを持っているようですけどね。

飯島　一般の専門学校には試験がありますが、こういう学校ではあまり無意味な感じがするんですが。

林　うーん、しかし、各々の能力を把握するためには、どうしても必要になるでしょう。後期のコースを選択するためにカウンセリングもしますから。まあ全部の教科ということではないですけど。

飯島　林さん自身も開発をなさってますが、サウンドの授業というのは作曲をするんですか。

林　私はファミコン、PCエンジン、パソコンと開発をやってたんですが、サウンドが得意なんで講師としてサウンドを教えることになっています（笑）。

サウンドの授業は、他人が使えるシーケンサーやシンセサイザーを作ることが中心なんですよ。市販のソフトを使っていい曲を創ってもしょうがないんですよね。

サウンドは音楽の知識以外に、ゲームの知識も必要ですから意外と大変な分野ですが、それを知らない人が多いんですね。

飯島　教科書なんかはどうなさるんですか。

林　ええ、参考になるような物もありませんし、一から作るような感じです。まだ何の形もなくて、これからです。市販できるレベルの教科書が何とかできればいいんですけどね。今はこれが一番の苦労です（笑）。

人手不足はこれで解消される!?

飯島　開講はいつからになりますか？

林　４月12日からです。入学式の場所はまだ決まってませんけど、どこかのホテルでやろうと思っています。

飯島　一般の学校と同じに夏休み、冬休みもあるんですか。

林　あります。休み中の課題はプログラマーとしての企画の立て方を勉強するということで、実際のプログラミングなどは課題には出しませんね。

飯島　卒業後の就職の斡旋はどうなります。

林　今のところは学校法人じゃないですから、残念ながらうちのほうから生徒を他社に紹介することはできないんです。

ただ、メーカーのほうから、人材を捜しているんだけどいい人いませんか、という連絡があった場合は、斡旋できるようです。これは顧問弁護士に相談して聞きましたから確かです（笑）。

飯島　そうなると、就職に関してはあまり心配ないみたいですね。

林　コンピュータ企業はどこも人手不足ですから。

特にサウンド関係は足りないようです。昔のファミコンレベルの音とは違ってまして、例えばFM音源の場合でも、音色のデータを作れる人を探すのに苦労します。さらに音源ドライバーまで作れる人がいたらどこのメーカーでも欲しがるでしょう。

飯島　出願者も、やはりゲームデザイナーに人気が集中していますか。

林　デザイナー志望はすごく多いんですよ。それに作ったことがないからサウンドは難しいと思っている人もいるし、簡単なものだと思っている人もいます。

勉強していけば自分に何が向いているのかわかってきます。何でも経験してみることが大切なんですよね。

飯島　今日はお忙しいところどうもありがとうございました。

（平成２年３月13日吉祥寺ヒューマン・クリエイティブスクールにて）

『ラストハルマゲドン』「BURAI」などの代表作をもつ飯島さん。本誌で「日本RPG紀行」を連載中。

飯島氏より一言

成せば成る、成さねばならぬ何事も。うーむ、ゲーム業界もここまで来たか。ついにクリエイター養成機関まで作られてしまうとは…。ああ、虎の穴を思い出す。

ゲームは商品か、作品か？　それを作るスタッフは、サラリーマンか、技術者か、芸術家か？　それは意見の分かれるところだろう。本人の気持ちや環境が大いに左右してくるし……。どっちが正しいとか、優れているとかとは言わん。決められることじゃねえんだ。

ここヒューマンでは、超一流の商品を作れる、超Ａ級の技術者を育てようとしているようだ。少なくとも、校長先生の話から、そういったものすごい気迫が伝わってきた。ゲームを作るということを独学で学んできた小生にとっては、とてもありがたい学校に思える。ただ、この業界はまだまだ発展途上。技術レベルや考え方も、ソフトハウスにとってはまちまちなのだ。そんな現状の中で、トータル的に見て、どこでも通用する人材が育つかどうかは、かなり疑問に思う。１年後、この学校の卒業生がどう育つのか、楽しみにしていよっと。

入学案内

学校名	ヒューマン・クリエイティブスクール
所在地	東京都武蔵野市吉祥寺本町１－35－14　吉祥寺七井ビル 電話番号　(0422) 22－1771（代表）
募集定員	120名
入学日	毎年４月
学費	130万円（入学金、教材費など年額で）
願書受付期間	毎年11月１日より翌年３月31日まで
修業年限	１年にて全課程終了
休校日	土・日・祝祭日／夏休み／冬休み
授業概要	前期（４月～７月）［基礎学習］ コンピュータ基本教育／コンピュータ・グラフィック基礎教育／コンピュータ・サウンド基礎教育／ゲーム・プランニング基礎教育 考査・カウンセリング 後期（９月～）［コース選択制強化学習］ コンピュータ基本教育／プログラミング強化コース／企画及びコンピュータ・グラフィック専門コース／コンピュータ・サウンド専門コース

日本中すっかり春。そして今回のテーマが"精神病"。この季節、そのテの人が多いからって、ちょっとあんまりな取り上げ方じゃあございませんか？　——などという巷の声に、映倫斎が耳を貸すわけないんだから……。

今月のテーマ
5月病目前（!?）、今こそ精神の深淵に臨む！

今回は、精神病院特集をしたい。精神病モノというのは、探してみると意外に多く撮られているが、ここに全くタイプの違う3作を取り上げてみた。

まず『レインマン』だが、ご存じのようにベルリン映画祭グランプリを皮切りに、アカデミー作品賞、監督賞、脚本賞、主演男優賞（D・ホフマン）、ゴールデン・グローブ作品賞、主演男優賞と、主だった賞を総なめにし、日本でも破格のロングランを記録した超話題作である。

ホフマンは、この作品のために自閉症について1年間の調査、研究を重ね、役作りに挑んだ。なお、脚本を書いたバリー・モローは、全米精神薄弱者協会の理事を務めているという。

『バーディ』は、ウイリアム・ワルトンのベストセラー小説を、気鋭アラン・パーカー監督が映画化。鳥を熱愛し、それと同化しようとする若者の心象風景を鋭く映画化した異色の傑作である。夢の中で飛ぶバーディの視線を追った低空俯瞰撮影は見事だ。カンヌ国際映画祭審査員特別賞受賞作品。

『ドグラ・マグラ』は、映像化が絶対不可能とまで言われてきた夢野久作の同名怪奇小説を、実験映画の鬼才といわれる松本俊夫が撮ったのもである。この作品は、ほかの2作品とは異なり、人間の意識内の幻想と狂気を描いた不条理なミステリー・ホラーである。

レインマン

監督／バリー・レビンソン　出演／ダスティン・ホフマン　トム・クルーズ　バレリア・ゴリノ　時間／133分　発売元／ワーナー・ホーム・ビデオ

父親との仲たがいが原因で10代の頃に家を飛び出し、自由奔放に生きてきた26歳の中古車ディーラー、チャーリー（クルーズ）。ある日、彼の元に父死亡の訃報が届く。取り引きがうまくいかず借金の返済に追われていた彼は、父親の遺産を目当てに帰郷する。しかし、遺言状の内容は納得のいかないものだった。父の愛車'49年型ビュイックと薔薇の木以外の300万ドル余りの遺産は、管財人に全て委託するという。チャーリーは管財人が、どある精神病院の医者であることをつきとめ、病院へと向かう。そこで自閉症で何十年も病院に入りっぱなしの兄、レイモンド（ホフマン）の存在と、その兄が300万ドルの相続者であることを知る。チャーリーは遺産の半分を何とか手に入れようと、レイモンドを病院から無許可で誘拐同然に連れ出し、カリフォルニアへ向かった。

バーディ

監督／アラン・パーカー　原作／ウィリアム・ワルトン　出演／マシュー・モディン　ニコラス・ケイジ　時間／120分　発売元／ＲＣＡコロンビア

ベトナム戦線から負傷して帰還したアル（ケイジ）は、久し振りに親友バーディ（モディン）に会う。しかし、彼は精神病院の檻の中でうずくまったまま口をきくこともなく、傍で必死に話をしようとするアルの存在を理解することすらできない状態だった。前線で精神錯乱に陥り、行方不明になった後、発見されたときにはこの状態になっていたのだ。アルの脳裏に少年時代のバーディとの思い出が蘇る。バーディは、ひたすら鳥を熱愛し、いつかは鳥のように空を飛ぶことを夢見ていた。手製の翼で試験飛行を試み、カナリアの〝パータ〟を恋人のように愛していた彼……。アルは、バーディを何とかもとどおりにしようと、病院に泊まり込み、くる日もくる日も思い出話をして聞かせるが、何の反応も返ってこない。空しい日々にアルは幾度となく挫折しそうに……。

ドグラ・マグラ

監督／松本俊夫　原作／夢野久作　出演／松田洋治　桂枝雀　室田日出男　三沢恵理　江波杏子　小林かおり　時間／109分　発売元／アポロン

夢野久作の代表的なミステリー。

少年（松田）が目覚めると、そこは、灰色の壁に囲まれた殺風景な部屋の中だった。窓には鉄格子がはめこまれている。少年にはこの部屋がどこなのかということを思い出すことができなかった。それどころか自分自身の名前や顔さえも思い出すことができないでいる。少年は、それを解明するべく、鍵のかけられたドアを叩き、誰かが来るのを待った。しばらくして、髭を生やした地位の高そうな男（室田）が、人あたりのよい笑顔を浮かべながら入ってきた。彼がいうには、ここは精神病院の一室で、少年は患者だという。そして、男はこの病院の医者で、前の主治医（桂）が亡くなったため自分が主治医になったことを告げる。この後、色々なものを見せられ、何か思い出さないかと問われたが、少年は混乱するばかりだった……。

大ひ魔人・映倫斎活動の

ビデオ何とでも言うちゃる

BY
映倫斎活動&佳丈祐子

映　桜は満開。散り始めた気の早い奴もあるが、まだまだ春は続くぞ。ハルだ〜いっ／
祐　師匠はいつも春みたいで困っちゃいますが。そして今回の……。
映　〝精神病〟モノ／　タイムリーなテーマだろう？
祐　そんなアブナいこと……。
映　いや、精神病なんて言うと勘違いされそうだが、これがなかなかイイ映画が多いのだ。今回取り上げた3本のうち、2本は感動の名作だしな。
祐　あとの1本は違うんですね？
映　まぁ、それはおいといて……。5月病のシーズンを控えて、ここはじっくりと精神の深淵（しんえん）に臨（のぞ）んでみようではないか、諸君／

自閉症の兄とイカれた弟「レインマン」

祐　思わず抱きしめたいくらいレイモンドが良かった／　トム・クルーズも顔だけって感じで嫌いだったけど、チャーリーは好きになりました。
映　名優D・ホフマンの魅力を改めて思い知らされただろう。クルーズも頑張っていたが、役柄上、やっぱりホフマンに魅せられたってところだな。さすが歳の功／　まぁ、一見線の細そうなクルーズでなくて、中年のホフマンが自閉症っていうのがミソだな。
祐　主人公が自閉症っていうから暗い映像を想像していたけど……。
映　2人の珍道中をコミカルに描いて、敢えて表面的な暗さをとっぱらっているからな。そのテのものだからって重くないのもイイ。
祐　そうですね。娯楽的な要素もふんだんで。ラスベガスでのギャンブルシーンなんて、もう爽快（そうかい）／
映　気分良かった／

「レインマン」　病院から誘拐同然にレイモンドを連れ出したチャーリー。でも、飛行機は落ちる、フリーウェイは危険、雨は嫌い……とダダをこねるレイモンドに、チャーリーはウンザリ。

「ドグラ・マグラ」　狂人の開放治療所の1シーン。観ても考えてもワカラナイ。〝何か〟を感じられればいい？

ところで、床に落ちた何百本もの楊子（ようじ）を一瞬にして数えてしまうっていうのがあっただろう？　作り話のようだが、ああいうことが実際にあり得るそうだ。
祐　エーッ？？？
映　これはホフマン自身が語っていたことだが、1年間にわたる自閉症についての調査の末、わかったことだそうだ。
祐　自閉症って、もしかしたら、す、すごい!?
映　かもしれないな。自閉症になれる性格だったら一度はなってみたいもんだ。
祐　性格でなるものですかー？
映　……。

反戦へのメッセージ「バーディ」

映　鳥に憧れ、自らも鳥になろうとした男、バーディの話……と言ってしまえば簡単だが、じっくり魅せられただろう？
祐　ちょっと泣けちゃいました。でも、淡々としていてワッという盛り上がりがないから、途中で投げ出す人も多そう……。
映　これはラストシーンでいきなり盛り上がるからな。最後まで観ない奴はバカだ。
祐　あのドキッとした興奮、嬉しかった／
映　バーディがジリジリと狂気へ向かっていくのを、観客は怖いくらい冷静に見つめていかなければならない。でも、アラン・パーカーという監督は、絶対ハッピーエンドにするんだ。
祐　この主人公は確かに精神病なんだけど、作品そのものは反戦のメッセージですよね。自分を鳥だと思い込んで言葉さえ失ってしまったのもベトナム戦争のせいだし、彼を現実に引き戻そうするアルだって戦争で傷ついて……。
映　数カットしかない戦争シーンで戦争の狂気を伝えている。それに比べれば、バーディの狂気なんて取るに足りないとういわけだ。

実は、原作の背景は第2次世界大戦だった。それをベトナム戦争に置き換えることで現代に近づかせ、反戦をより強く打ち出したんだな。
祐　でも、私は反戦云々（うんぬん）とか抜きで、というより、そんなメッセージなんてないほうがよかったな。

戦わされてる人間はみんな被害者ですけど、ベトナム戦争を扱った映画ってアメリカ側からみた映像ばっかりで。もういい加減にしてほしいって感じです。

「バーディ」　戦争で自分も顔を潰したアルは、何も見えていない聞こえていないバーディに話しかける。バーディは鳥になってしまったのか!?

だから、鳥に魅せられた1人の男の話として、楽しみました。
映　精神病から思わぬところへ話が進んだな……。

ジグソーパズルのような「ドグラ・マグラ」

祐　夢野久作ですから、アブナいとは思っていましたが……。あの小説をよくこれだけ表現できましたよね。
映　観てるこっちだって頭がおかしくなりそうだ。ジグソーパズルみたいな映画だな。
祐　支離滅裂（しりめつれつ）な断片を散りばめといて、最後に組み立てられた全貌（ぜんぼう）が明らかになる。
映　観なければ、あの感覚はわからん。しかしなぁ、主人公が一種のネクロフェリア（死体愛好）だから、宮○事件を思い出してしまった。
祐　やめてーっ!!

熱熱(あつあつ)ビデオCLUB PART.2

ビデオ・LD新作情報

(3/中旬〜4/30まで)

カウチポテト族に朗報！　今月からこの熱熱ビデオCLUBで、新作情報をバッチリ速報する。
好みのソフトを今すぐチェック！

洋画

誰かがあなたを愛してる

発売／ポニーキャニオン（吹替え・字幕とも）¥14.800（1987・香港）
監督／メイベル・チャン　出演／チョウ・ユンファ　チェリー・チェン　ダニー・チャン　ほか
香港からN.Y.に演劇の勉強にやって来たジェニーは、先に留学していた恋人のヴィンセントを訪ねるが、彼には別の恋人がいた。慰めるサンパンにジェニーの心は傾くが、生活や考え方の違いから２人の間には溝ができてしまう。そんなある日、サンパンがジェニーのために開いたパーティーに、ヴィンセントが現れて……。

ブランケット城への招待状

発売／東和ビデオ
¥15,800（1988・アメリカ）
監督・脚本／ニール・ジョーダン　製作・総指揮／マーク・デーモン　デビッド・ソーンダースほか　特殊視覚効果／デレス・メディングス　出演／ピーター・オトゥール　ダリル・ハンナ　スティーブ・グッテンバーグ　ほか
かつて「この世で一番美しい創造物」といわれた名城ブランケット。その存続に悩む城主ピーターは、ゴースト、妖精の現れる城として見物ツアーを組む。召使とともに妖怪や妖精に扮してムードを盛り上げようとするが、ドジの連続で客は怒って帰ると言い出す。その夜、本物のゴーストたちが見かねて立ち上がった。

コンバットアカデミー　笑激作戦！

発売／電通・総合ビジョン
¥14,800（1986・アメリカ）
監督／ニール・イスラエル　製作／ロバート・M・サートナー　脚本／ポール・W・シャピロ　音楽／ロバート・ポーク　出演／ロバート・カーブ　キース・ゴードン　ほか
キースとウオーリーは、いたずらが生きがいのコンビ。ハイスクールでの冗談が過ぎた２人は、コンバットアカデミーに放り込まれてしまう。２人は、ソ連から交流のために来たレニングラード士官アカデミーの学生をも巻き込んで、とんでもない大騒動を展開する。

マフィア・キッド

発売／電通・総合ビジョン
¥14,800（1988・アメリカ）
監督・原作・脚本／ポール・モリシー　製作／ディビッド・クイズマン　ネルソン・リオン　出演／サッシャ・ミッチェル　アーネスト・ボーグナイン　シルビア・マイルズ　ほか
ボクシングのチャンピオンになるのが目標のスパイクは、地元のゴッドファザーのカセッティに後援を頼むが、引き受けてもらえない。そんなあるとき、スパイクはカセッティの娘エンゼルと出会った。恋に落ちた２人の結婚を、不本意ながら認めるカセッティだが……。

ロック イン ブルックリン

発売／ＲＣＡコロンビア
¥15,300（1989・アメリカ）
製作総指揮／ウォルフガング・グラッテス　製作／クレイグ・ザダン　監督／リチャード・バンスキン　脚本／ディーン・ピッチフォード　出演／ロレイン・ブラッコ　ピーター・ドブソン　ジェシカ・スティーン　ほか
都市計画で昔の面影を失いつつある、ブルックリンの高校に転任してきた女教師ランバルトは、街のシンボルであるミュージカル発表会の実行委員になる。彼女は学園一の不良少年ドミニクを副委員長に任命。ところが、市の教育委員会は学校の廃校処分を決定し、発表会にも中止命令を下した。

ジョン・キャンディーの迷探偵ハリーにまかせろ!?

発売／ＲＣＡコロンビア
¥15,300（1988・アメリカ・未公開）
製作総指揮／ジョン・キャンディー　製作／アーノン・ミルチャン　監督／ボブ・コンテ　出演／ジョン・キャンディー　ジェフリー・ジョーンズ　アーニー・ボッツ　バリー・コービン　ほか
海運王P.J.ダウニングの娘ジェニファーが誘拐され、犯人は身代金１千万ドルを要求した。捜査を依頼されたクラム＆クラム探偵社社長エリオットは、田舎町に左遷されていた大ドジ探偵ハリーを呼び寄せる。だが、これはダウニングの後妻ヘレンの気をひくために、エリオットが仕組んだ事件だった。

彼女はマンイーター　ーブロンドにご用心ー

発売／ＲＣＡコロンビア
¥15,300（1989・アメリカ・未公開）
製作／ジェラルド・T・オルソン　監督／アンソニー・パーキンス　脚本／パット・プロスト　出演／ドナ・ディクソン　ジョー・アラスキー　ほか
まるまると太ったさえない男、ロンは女性にふられてばかり。ある日、タホ湖畔へ気分転換に来たロンは、ブロンドの超美人シンシアと知り合う。実はシンシアは人喰い族で、クリスマスのご馳走を捜しに来ていたのだ。クリスマス・ディナーに招待されたロンは、そうとは知らずに彼女の家へ行ってしまう。

デビル・ジャンク

発売／日本ヘラルド
¥15,000（1989・アメリカ）
製作／ショーン・S・カニンガム　監督／ジェームス・アイザック　脚本／レスリー・ボーム　出演／ランス・ヘンリクセン　リタ・タガード　ブライオン・ジェームス　ディディ・ファイファー　アロン・アイセンバーグ　ほか
116件もの殺人を犯した、殺人鬼マックス・ジェンキを逮捕した刑事ルーカスは、身の毛もよだつ悪夢にうなされる。マックスの死刑が済めば、悪夢から解放されると思ったルーカスだが、電気イスに座ったマックスは電力を最大にしても死なず、炎に包まれながらも「まだ、おしまいじゃないぜ」と叫ぶ。

ザ・モンキーズ　ーHEADー

発売／ＲＣＡコロンビア
¥15,300（1968・アメリカ）
監督／ボブ・ラフェルソン　製作・脚本／ボブ・ラフェルソン　ジャック・ニコルソン　製作総指揮／バート・シュナイダー　出演／ザ・モンキーズ　ジャック・ニコルソン　フランク・ザッパ　ほか
60年代の後半、ビートルズに対抗してアメリカで結成されたザ・モンキーズの、唯一の劇場用作品。ＭＴＶの元祖ともいえるこの作品は、コミカルな映像の間に彼らのヒットソング・クリップを挿入。音楽、ビジュアル、ファンタジーが見事にコラージュされている。

密告

発売／ＮＥＣアベニュー
¥6,500（1943・フランス）
監督／アンリー・ジョルジュ・クルーゾー　出演／ピエール・フレネ　ピエール・ラルケ　ノエル・ロキュベール　ほか
フランスの田舎町、公立病院の医師に「からす」というサインで、彼を中傷した投書が届く。これを皮切りに、町中の人々に「からす」の投書が配られる。その根も葉もない噂は住人の間で広がり、ついに無実の人間を自殺に追い込むまでに至った。「からす」の正体は何なのか？

白蛇伝説

発売／ベストロン・ビデオ
¥14,800（1988・イギリス）
製作・監督・脚本／ケン・ラッセル　原作／ブラム・ストーカー　出演／ヒュー・グラント　ピーター・キャパルディ　アマンダ・ドノホー　ほか
若き考古学者アンガス・フリントは、イギリスの高原に住むトレント姉妹の家に投宿して研究を続けていた。ある日、フリントは巨大な恐竜のもののような頭蓋骨を発見する。それはローマ時代に退治された大蛇の伝説に、重大な関わりを持つ物だったのだ。

サイコ・シンドローム　僕だけを見て　－PIN－

発売／ベストロン・ビデオ
¥14,800（1988・アメリカ）
製作総指揮／ピエール・デビット　製作／ルネ・マロ　監督・脚本／サンドール・スターン　原作／アンドリュー・ネイダーマン　出演／デビッド・ヒューレット　シンディ・プレストン　ジョン・ファーガソン　ほか
レオンとアルシュラの兄妹は、愛情のない厳格な家庭に育てられた。2人の友達は、医者である父親の診療室にある、解剖標本人形「ピン」だけ。レオンがピンとの閉鎖的な世界に閉じ込もるようになったので、両親はピンを始末しようとする。が、レオンは不可解な交通事故に遭って死んでしまう。

ポルターガイスト

発売／ヘラルド・ポニー
LD¥7,300（1982・アメリカ）
原作・製作／スティーブン・スピルバーグ　製作／フランク・マーシャル　監督／トビー・フーパー　SFX／リチャード・エドランド　出演／ジョベス・ウィリアムス　クレイグ・T・ネルソン　ビアトリス・ストレイト　ほか
妻と3人の子供に囲まれて暮らす平凡なサラリーマンのスティーブは、ある夜テレビをつけっ放しで、うたた寝をしていた。ふと気がつくと、5歳の末娘が何もやっていないテレビ画面に話しかけている。すると突然コップが割れ、椅子や家具が動き、家が揺れ、家族を混乱に巻き込んだ。

ポルターガイストII

発売／ヘラルド・ポニー
LD¥7,300（1982・アメリカ）
製作／フレディ・ヒールズ　監督／ブライアン・ギブソン　脚本／マーク・ビクター　出演／ジョベス・ウィリアムス　クレイグ・T・ネルソン　ほか
以前住んでいた家を離れ、今はアリゾナ州の祖母の家に同居しているフリーリング一家。ある日、ダイアンは子供を連れて買物に行くと、奇妙な男に出会う。その男は、キャロルアンには不思議な能力があるので、その能力を伸ばせという。そして、祖母の家にもポルターガイスト現象が起こり始めた。

ベストキッド2

発売／RCAコロンビア
¥3,800（1986・アメリカ）
製作／ジョン・ヒューストン　監督／ジョン・G・アビルドセン　出演／ラルフ・マッチオ　ノリユキ・P・モリタ　タムリン・トミタ　ほか
父が危篤との知らせを受けて、ミヤギは故郷の沖縄へ帰ってきた。彼に同行したダニエルを待っていたのは、40年を経てもなお燃え盛る、愛と憎悪の壁だった。必殺のドラム・テクニックを修得したダニエルの目のさめるような攻撃がさく烈する。

フェリーニの8½

発売／RCAコロンビア
¥3,800（1963・イタリア）
監督／フェデリコ・フェリーニ　出演／マルチェロ・マストロヤンニ　アヌーク・エーメ　クラウディア・カルディナレ　ほか
世界の巨匠フェデリコ・フェリーニの、自叙伝的作品。「混乱そのものが真実であり、人生は祭りである」ということに気づくまでの、不思議な世界を描く。映画の仲間達と踊り続けるラストシーンは圧倒的。

クレイマークレイマー

発売／RCAコロンビア
¥3,800（1979・アメリカ）
監督／ロバート・ベントン　出演／ダスティン・ホフマン　メリル・ストリープ　ジャスティン・ヘンリー　ほか
自分を取り戻すことを理由に、妻が家出してしまった。残された夫は7歳の息子を抱えて、ハードな仕事と子育ての両立に奮闘する。夫婦間の葛藤を通じて、現代の人間関係、価値観を描いた、エイベリ・コーマンのベストセラー小説の映画化。アカデミー賞5部門受賞。

プラトーン

発売／RCAコロンビア
¥3,800（1986・アメリカ）
監督／オリバー・ストーン　出演／チャーリー・シーン　トム・ベレンジャー　ウィレム・デフォー　ほか
1967年9月。カンボジア国境の最前線に送り込まれた13人の小隊。そこに配属された一兵士の目を通して、戦争というものを痛烈に訴える。86年度アカデミー賞主要4部門を受賞し社会的に大きな衝撃を与えた超問題作。

ゴルバチョフ暗殺指令

発売／CIC・ビクタービデオ
（吹替え・字幕とも）¥14,830
（1989・イギリス・未公開）
原作／フレデリック・フォーサイス　製作総指揮／マレー・スミス　フレデリック・フォーサイス　ニック・エリオット　製作／フレデリック・ミュラー　監督／ローレンス・G・クラーク　脚本／マレー・スミス　出演／ボー・ブリッジス　ケネス・クラナム　ほか
KGBの超強硬派が、東ドイツの同志と共謀してゴルバチョフ書記長の暗殺を謀る、スパイミステリー。KGBの保守派とイギリス情報部に通じる、二重スパイが計画した暗殺計画を、CIAエージェントと東ドイツ警察が阻止するというストーリー。

カダフィ大佐の報復

発売／CIC・ビクタービデオ
4/27発売（吹替え・字幕とも）
¥14,830（1989・イギリス）
原案・製作総指揮／フレデリック・フォーサイス　監督／トム・グレッグ　出演／ジャリー・ハック　ほか
米空軍による指令部爆撃に怒ったカダフィ大佐は、米空軍に基地を提供しているイギリスへの報復を計画。IRA過激派に武器を供与し、英国内の攪乱を狙う。情報を察知したイギリス側は、元SASの将校で、現在は反体制派のトム・ラウスを中東へ潜入させた。

デス・ファイト

発売／CIC・ビクタービデオ
¥14,830（1989・アメリカ・未公開）
製作総指揮／ラリー・J・リボー　製作・監督／ラング・エリオット　脚本／ヒュー・ケリー　出演／ルー・フェリグノ　レブ・ブラウン　ほか
ベトナム戦争で頭部に傷を負ったため、並外れた体格ながら子供程度の知能になった大男ビリーと、彼にベトナムで命を救われたスコットは、2人でバーを経営していた。ある晩、店に乱入したギャングを叩きのめした2人は、チャイニーズマフィア、高利貸しらの抗争に巻き込まれてゆく。

遠い日の家族

発売／CIC・ビクタービデオ
¥14,830（1985・フランス）
監督・脚本／クロード・ルルーシュ　製作／タニア・ザズュランスキー　出演／エヴァリーヌ・ブイックス　モニック・ランジュ　ほか
ひとりの女流作家のモノローグを軸にした作品。歴史の渦に翻弄される人々の姿が、ち密に描かれている。

2人のロベール　－花嫁募集中－

発売／CIC・ビクタービデオ
¥14,830（1978・フランス）
監督・脚本／クロード・ルルーシュ　製作総指揮／ダニエル・デシャン　出演／シャルル・デネ　ジャック・ビルレ　ほか
結婚紹介所で生涯の伴侶に巡り会いたいと願うロベール・ゴルマンと、ロベール・ビリエ。一人は48歳のタクシードライバー、もう一人は肥満気味の27歳の青年。何をやってもドジばかりの2人を中心に繰り広げる、ヒューマン・コメディ。

インディ・ジョーンズ　－最後の聖戦－

発売／CIC・ビクタービデオ
4/27発売（吹替え・字幕とも）
¥14,830（1989・アメリカ）
製作・総指揮／ジョージ・ルーカス　監督／スティーブン・スピルバーグ　出演／ハリソン・フォード　ショーン・コネリー　リバー・フェニックス　ほか
アークをナチスの手から死守して2年後。インディは考古学品のマニアのドノバンという男から、聖杯調査を依頼される。行方不明の前任者が、父ヘンリーであることを知りベニスへ飛ぶが、そこにはナチス・ドイツ軍が待ち受けていた。

ファミリー・タイズ4　－家族はバラ色に－

発売／CIC・ビクタービデオ
4/27発売（吹替え・字幕とも）
¥14,830（1987・アメリカ）
監督／サム・ワイズマン　ケント・ベイトマン　出演／マイケル・J・フォックス　ほか
アメリカのテレビシリーズから2本を収録。キートン家に訪れたロブ叔父さんと、娘のマリリンの心の断絶、ふれあいを描く第1話。大学の女子寮に雇われて有頂天の変人ニックに、マロリーがやきもちを爆発させる第2話。

**フレッチ登場！
－５つの顔を持つ男－**

発売／ＣＩＣ・ビクタービデオ
４／27発売　(吹替え・字幕とも)
¥14,830 (1989・アメリカ)
監督／マイケル・リッチー　出演／チェビー・チェイス　ハル・ホルブルック　ほか
ルイジアナに住むおばさんから、莫大な遺産を相続することになったフレッチ。ところが、女性弁護士が何者かに殺された。その後、怪しげな連中が身の回りをうろつき始めた。フレッチは得意の変装で調査を開始する。

ブラック・ギデオン　－N.Y.事件簿ファイル１－

発売／ＣＩＣ・ビクタービデオ
４／27発売・¥14,830
(1989・アメリカ)
監督／ジョン・パターソン　出演／ルイス・ゴセット・ジュニア　シャリ・ヘッドリー　ほか
マンハッタンの路上で、女性ジャーナリストが射殺された。元恋人であり、人類学者のギデオン・オリバーは、彼女が謀殺されたことを刑事から知らされる。部屋に残された手がかりによれば、彼女は殺人ビデオなどに手を出している邪教集団を探っていたらしい。

キリング・ゾーン

発売／日本ビクター　４／27発売
¥14,830　(1989・アメリカ)
監督／デジレー・マークグラーフ　出演／バーノン・Ｇ・ウェルズ　アンジェラ・オニール　ほか
アフリカのジャングルに撮影旅行にでかけたまま、消息を立った娘を捜すために、ゴードンはベトナム帰還兵を集めた。現地捜索を展開したコマンド部隊は、ワニを信仰の対称にする邪教集団を発見。そこに捕らえられた美女救出のために戦闘を開始する。

特攻野郎ミスターＴ

発売／日本ビクター　４／27発売
¥14,830　(1989・アメリカ)
監督／ジョージ・ミハルカ　出演／ミスターＴ　ほか
ストリートギャングの暴虐で、続々と住民が離れてゆく街があった。私立探偵Ｔ・Ｓ・ターナーは、その街に住む老夫婦に雇われた。彼はこの暴虐に政治家の暗殺事件が絡んでいることを知り、その証拠を目撃した少年のために戦いを決意する。

リーサル・ウェポン

発売／ワーナー・ホーム・ビデオ
¥3,800　(1987・アメリカ)
監督／リチャード・ドナー　出演／メル・ギブソン　ダニー・グローバー　ほか
殉職を切望する刑事リッグスと、温厚で家族を大切にするベテラン刑事マータフは、巨大なシンジケートに立ち向かうことになった。相入れない性格の２人。しかし、反発しながらも次第に友情が芽生えていく。

マダム・スザーツカ

発売／ＣＢＳ・ソニーグループ
¥13,883　(1988・イギリス)
監督／ジョン・シュレンジャー　脚色／ルース・Ｐ・ジャバーラ　出演／シャーリー・マクレーン　ペギー・アシュクロフト　ほか
マダム・スザーツカは、才能のある者だけに音楽を教える老教師。そして、演奏では身なりを整え、読書をして、正しいマナーを身につけることが大切という信念をもっていた。ある日、彼女が目をかけていたインド人の少年マネクが、経済的に行きづまった折、商業目的のコンサートに出演を依頼される。

ザ・チャレンジ

発売／バンダイ　ＬＤ¥15,000
(1986・オーストラリア)
監督／クリス・トンプソン　撮影／ラッセル・ボイド　脚本／デイビッド・フィリプス　出演／ジョン・ウッド　ジョン・デートリック　ほか
世界最大のヨットレース、アメリカズ・カップ。開催以来130年も勝ち続けてきた不敗の王者、アメリカチームに、オーストラリアチームが驚異の挑戦を開始。その舞台裏には数々の策略、駆引きが渦巻く。オーストラリアチームが、いかにして優勝するかを描く３部作。

➡邦画

地獄のデス・プリズン

発売／バンダイ　¥14,000
(1986・アメリカ・未公開)
製作総指揮／サルバトラー・リチッチ　マーティ・マッツァほか　監督／ジョン・サクソン　脚本／ウィリアム・セルビーほか　出演／ジョン・サクソン　デニス・コール　ほか
デレクはマフィアのボスの陰謀により、タウンゼント・ステイト刑務所に無実ながら投獄されてしまった。その刑務所では極秘で、殺菌兵器に使用するビールスの研究を、囚人を実験台に行っていた。ところが、ビールスに感染したものは総て食人鬼と化してしまう。デレクは刑務所から脱出できるか!?

帝都大戦

発売／ポニーキャニオン
¥14,800　(1989・日本)
原作／荒俣宏　製作／㈱エグゼ　総監督／藍乃才　監督／一瀬隆重　超現実視覚効果／スクリーミング・マッド・ジョージ　出演／加藤昌也　南果歩　嶋田久作　丹波哲郎　ほか
昭和20年、太平洋戦争で大きく傷ついた日本を勝利に導こうと、霊的指導者・観阿彌は連合軍首脳を呪い殺そうと秘密計画を進めていた。これを阻止せんと、帝都に甦えった怨霊達の化身・加藤。運命でつながれた看護婦・雪子と観阿彌の側近・中村の力で、加藤の霊力に勝つことができるのか……。

**風の又三郎
－ガラスのマントー**

発売／朝日新聞社
¥14,800　(1989・日本)
原作／宮沢賢治　製作／朝日新聞社ほか　監督・演出／伊藤俊也　音楽／冨田勲　出演／早勢美里　小林悠　檀ふみ　樹木希林　内田朝雄　草刈正雄　ほか
二百十の日、山村の分教所に赤い髪の少年が転校してきた。薄幸の少女・かりんは、少年が風の神様の子〝風の又三郎〟だと信じている。そして二百二十日の嵐の日、不思議な体験を残して又三郎は突然姿を消した。かりんが必死で捜しても、又三郎の姿はない。

➡アニメ(洋・邦)&ゲーム

トムとジェリー

発売／ヘラルド・ポニー
(吹替え) ¥6,800
(1942～67・アメリカ)
製作／フレッド・クインビー　監督／ウィリアム・ハナ　ジョセフ・バーバラ
ねずみ(ジェリー)が仕掛け、猫(トム)が追いかけるユーモラスな大騒動。製作開始から50周年を迎えた現在も、人気は根強い。
<収録作品>①お化け騒動('42)　②腹ペコプッチ('53)　③ワルツの王様('52)　④い・そ・う・ろ・う('54)　⑤腹がへっては戦さはできない('67)　⑥お家はバラバラ('52)　⑦赤ちゃんはいい？('43)　⑧ステキなお下がり('44)

ピンクパンサー

発売／ヘラルド・ポニー
(吹替え) ¥6,800
(1908～80・アメリカ)
製作／デヴィッド・Ｈ・デパティエ　フリッツ・フレリング　原作／リチャード・ウィリアムス　監督／アート・デイヴィスほか　脚本／リー・ミュキシンほか
遊び心を忘れないオシャレな大人のアニメ。1965～75年にまでの９話を収録。
<収録作品>①宿無しパンサー　②ピヅクの海水浴　③オペラ歌手の豪華航海　④ネズミの退治法教えます　⑤私を南に連れてって　⑥ピンクの闘牛士　⑦早起きはつらいよ　⑧腹ペコ時代　⑨パンサーとカメラマン

**SF新世紀 LENSMAN
THE MOVIE**

発売／ポニー・キャニオン
¥9,800　(1984・日本)
原作／Ｅ.Ｅ.スミス　製作／講談社　監督／川尻義昭　脚本／吉川惣司　音楽／井上鑑　主題歌／THE ALFEE
25世紀、地球・銀河パトロール隊は、宇宙の平和と秩序を守るため独裁帝国ボスコーンの最高機密データを奪取するよう、レンズマンと呼ばれる最強の戦士達に特別任務を命じた。彼らは光速艦ブリタニア号に乗り組み、大激戦の末機密データを手に入れたが……。

**ミスター味っ子
味将軍七包丁**

発売／日本ビクター　４／27発売
¥9,200　(1989・日本)
製作／テレビ東京、サンライズ　監督／今川泰宏　原作／寺沢大介(講談社「週刊少年マガジン」連載)脚本／城山昇　作画監督・キャラクターデザイン／加瀬政弘
病床につく味皇のもとに、外務省から、来日するコバイア国王の晩餐会で、味将軍グループと陽一が勝負するという情報が入った。味皇と味将軍の生い立ちや、味皇料理会、味将軍グループの秘密が明かされる。

そうかもしんない

発売／ポニーキャオン
ＬＤ¥4,800　(1990・日本)
原作／守山塔　製作／フェアリーダスト
大胆なストーリー展開とキャラクターで、美少女アニメでは人気絶頂の塔が、全情熱を傾けた最新作のLD化。

**魔狩人
－デーモンハンター－**

発売／バンダイ
ＬＤ¥6,797　(1989・日本)
脚本・監督・コンテ／岡本達也　作画監督・キャラデザイン／もりやまゆうじ
星をも破壊できる魔王、夜魔は魔を狩るために、魔界から現世にやってきた。だが人類滅亡を目前にして、彼女は人間の男、黒鉄生に恋をした。この２人はどう生きるのか。

**エースをねらえ！
－ファイナルステージ３－**

発売／バンダイ
ＬＤ¥5,631　(1989・日本)
原作／山本鈴美香　監督／山崎統　作画監督／平山智　杉野昭夫　演出／鍋島修　製作／東京ムービー
プロ・テニスプレイヤーになった藤堂はアメリカへ渡ったが、プロの道は厳しかった。藤堂を追ってニューヨークへ向かったひろみに、思いがけない展開が待っていた。

エースをねらえ！ −ファイナルステージ４−

発売／バンダイ　４／25発売
ＬＤ¥5,635　(1989・日本)
原作／山本鈴美香　監督／山崎統　脚本／森雅美　作画監督／平山智　杉野昭夫　製作／東京ムービー
藤堂とひろみは、無事Ｎ．Ｙ．で再開を果たす。しかし、再びテニスへの情熱を燃やし始めたひろみは、大悟のもとへと向かう。一方、完全復帰を遂げた蘭子はプロ入りを発表。驚くひろみも秘かにプロへの道を心に誓うのだった。

江口寿史のなんとかなるでショ！

発売／バンダイ
ＬＤ¥5800　(1990・日本)
原作／江口寿史　演出／りんたろう　河崎実　ほか
同名の単行本を実写で再現。トーマス兄弟、うしみつくんなどの江口寿史キャラクターが総出演する、オムニバス形式。

超獣機神ダンクーガ −オリジナルシリーズ−

発売／バンダイ　¥4,500
（ＬＤは４／25発売）(1989・日本)
監修／奥田誠治　演出・絵コンテ／加戸誉夫　脚本／寺田憲史　キャラデザイン・総作画監督／只野和子
デラド星の刺客に襲われたマサトは、常温では死の危険がつきまとう体にされてしまう。マサトを欠いた獣戦機隊に、デラド星人が容赦なく総攻撃を開始した。

デビルマン −妖鳥シレーヌ編−

発売／バンダイ
ＬＤ¥7,573　(1990・日本)
原作・総指揮／永井豪　監督／飯田つとむ　作画監督・キャラデザイン／小松原一男　製作／講談社　バンダイ
悪魔の体を手に入れた不動明は、デーモン族と戦うデビルマンとなった。明は目前に現れた魔獣ジンメンを倒したが、アグエルとゲルマーが牧村家を襲う。戦いに勝利したデビルマンに、さらシレーヌが立ちはだかる。

機動戦士SDガンダムMK-Ⅱ

発売／バンダイ　４／25発売
ＬＤ¥4,500　(1989・日本)
企画製作／サンライズ　製作協力／バンダイ　監督・脚本・演出／アミノテツロー　キャラデザイン・メカデザイン・作画監督／佐藤元
〝転がるコロニー事件〟〝巌蛇武（ガンダム）伝説〟の２話と、おまけの〝元祖・ガンダム迷場面集〟を収録。宇宙に浮かぶ観光コロニー趣楽。この目玉は美女ユウレイのラインダンス・ショウだ。ところがお客がエキサイトし過ぎて大ゲンカが始まり、壊れたコロニーは地球へ落下。それがゴロゴロと転がりながらシャアやアロムを追いかけ出した！

新キャプテン翼 −第10巻・激闘！血まみれの死守−

発売／ＣＢＳ・ソニーグループ
４／８発売（ＬＤも）¥3,495
(1989・日本)
原作／高橋陽一
雨中の準決勝、対フランス戦。試合終了の５分前、フランスチームは秘策・エッフェル攻撃でリードする。しかし最後まであきらめない全日本は、岬のスライディングシュートで終了直前に同点に追いつく。そしてＰＫ戦が始まったが、ＧＫ・若島津は右手を負傷していた。

シティーハンター２ Vol.10

発売／ＣＩＣ・ビクター・ビデオ
¥9,200　(1988〜89・日本)
原作／北条司　監督／こだま兼嗣
製作／よみうりテレビ　サンライズ
酔っぱらって前後不覚に陥った遼が目を覚ますと、横には見知らぬ女の子が寝ていた。彼女はルミと名乗り父親は国防長官だという。第100・101話「さらばハードボイルド・シティー」他、２本を収録。

ダライアスⅡ

発売／ポニーキャニオン
ＬＤ¥4,800　(1990・日本)
ビデオゲームの『ダライアスⅡ』から、最も簡単な１ルートを完全収録。すべてのボスキャラクターを攻略、全エンディングの収録に加えて、BGMのアレンジバージョンもプラスされている。『ダライアスⅡ』は『ダライアス』の続編として89年に発売され、その優れたグラフィックで唯一のビデオゲーム専門誌〝ゲーメスト〟の大賞受賞。89年を代表する作品として読者に選出されたゲーム。ＴＶモニターを２台並べているのでちょうどシネスコ映画のような横長の画面となる。

オリジナル・BGV

暗黒神伝承 武神 十六夜情話

発売／日本ビクター
¥4,700　(1990・日本)
原作・監督／山崎理　作画監督・キャラデザイン／大貫健一
小さな町の高校に通う内気な少女、天野照美は、ある偶然から魔神にとりつかれた。同時刻に彼女のクラスメートの朱砂晃一は、スサと名乗る男の「龍を討つために体を借りる」いう声を聞き、意識を失う。それから起こる怪事件と惨劇の数々。そして魔神とスサノオの戦いが現代に蘇る。

戦略機動大作戦 −THE PENTAGONシリーズ−

発売／ポニーキャニオン
（３本セット）¥13,000／各¥4,800
(1989・日本)
監督／原田大三郎　音楽／高西圭
Ｚ国において武力クーデターが起こり、アメリカ公使が人質にとられた。同時に公海上を飛行中のトムキャットが、Ｚ国に追撃されたという想定のもとに構成されたストーリー。米国防総省の全面協力で、撮影に使用された航空機や戦車はすべて本物。「敵海上を封鎖せよ！」「上陸拠点を確保せよ！」「人質奪還チーム出動せよ！」の３部作。

TOP DOG −戦いのエピローグ−

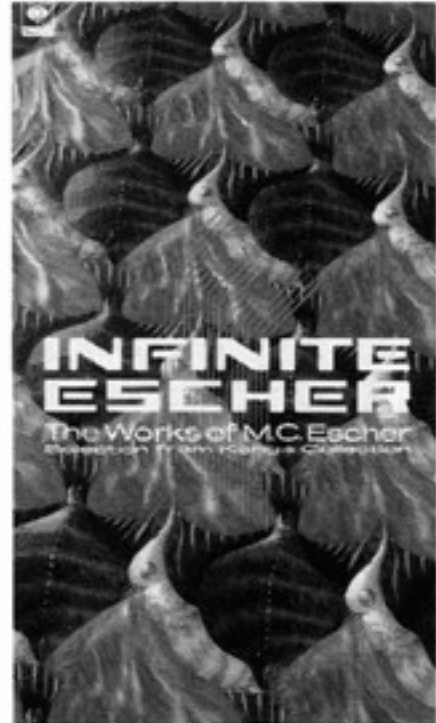
発売／バンダイ
¥13,890　(1990・日本)
プロデューサー・監督／高木巌　ロバート・ガン　カメラ／梶原達夫　ピエール・リゲル　ほか
1989年世界ＧＰ前半戦は、予想どおりＶ２を狙うローソン、打倒ローソンに燃えるレイニー、シュワンツらのアメリカンライダーたちによる三つ巴のバトルが展開した。運命のスウェーデンＧＰは……。1989年の全バトルを収録!!

ハルク・ホーガン・スペシャル

発売／日本ビクター　４／27発売
（予価）¥9,200　(1989・アメリカ)
出演／ハルク・ホーガン　アンドレ・ザ・ジャイアント　ほか
本場米プロレス界のスーパー・スター、ハルク・ホーガンの魅力を凝縮したビデオ。宿敵Ａ・Ｔ・ジャイアント、Ｎ・ボルコフ、Ｔ・デビアスとの熱戦を収録。

TV・その他

INFINITE ESCHER

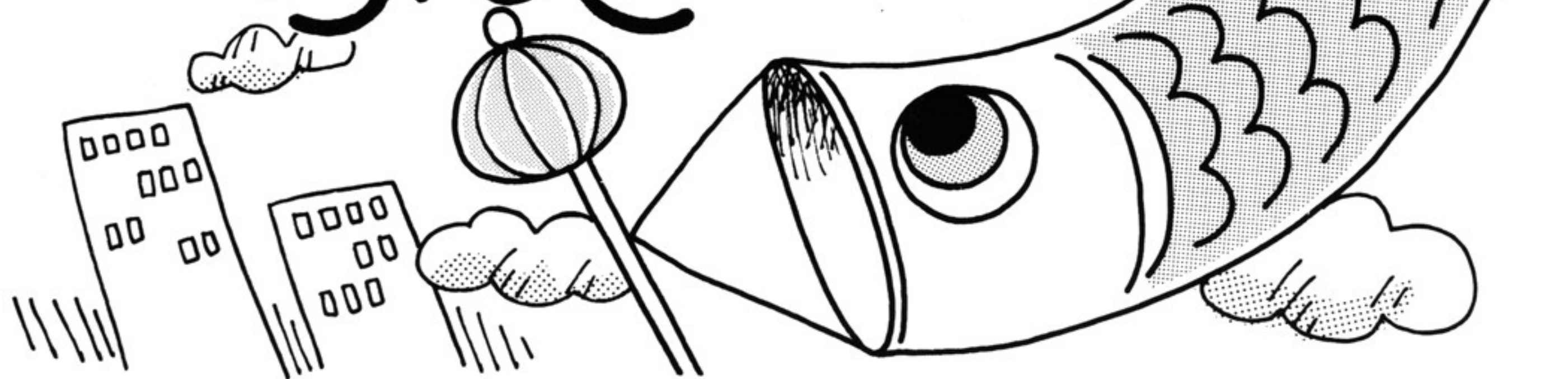
発売／ＣＢＳ・ソニーグループ
４／21発売　¥4,757　(1990・日本)
音楽／坂本龍一　演出／ナム・ジュン・パイクほか　主演／ショーン・オノ・レノン
イリュージョンの画家として世界的に有名なエッシャー。そのトリッキーな世界から発想を展開させ、新しいコンセプトでコンピュータ・グラフィックを駆使した意欲作。ジョン・レノンの遺児ショーン（13歳）が、エッシャーの世界を冒険する少年をイキイキと演じている。坂本龍一のサウンド、世界的ビデオ・アーティストのパイクもコンサルタントとして参加している。

やっぱり猫が好き −留守電ルンルン編−

発売／フジテレビ映像企画部
¥7,800　(1989・日本)
製作／イースト　フジテレビジョン
主演／もたいまさこ　室井滋　小林聡美
世間に疎くミーハーな割にはしっかりした長女・かや乃、女優志望でいつも揉め事を起こす次女・レイ子、チャッカリ娘の三女・きみえの恩田三姉妹が、身近な出来事を話題に笑わせる。深夜テレビの人気番組で、主演者はこの３人だけ。セリフともアドリブともつかない会話が楽しい。

まんまちゃん！ from ママ・ンガ・まんま

発売／ポニーキャニオン
¥1,800　(1978・日本)
製作・著作／リップ　主演／まんまちゃん
３／２にリリースされた「まんまちゃんPRESENTS　ママ・ンガ・まんま」の中から、まんまちゃんの可愛いシーンだけを特別編集。

宮沢りえの悪魔をやっつけろ！

発売／ＣＢＳ・ソニーグループ
４／21発売（ＬＤも）¥4,757
(1990・日本)
製作・著作／ＴＢＳテレビ　脚本／清水有生　演出・プロデュース／吉田秋生　出演／宮沢りえ　高橋かおり　ほか
希望が丘中学３年生の星川真希はある日、変な行商人に魔法のグッズを買わされる。数日後、街にサーカスがやって来たというので親友と行くと、いつかの行商人と出会い、「このサーカスには悪魔がいる」と聞かされた。ろう人形館に入った真希は、そこで友人たちが人形に変えられるのを目撃してしまう。

ゲーム言いたい放題

●私はメガドライブで初めて『ソーサリアン』をプレイしたのですが、横スクロールのアクションがやりやすくて、とにかくスピーディ！　でもそれ以上に魔法作りにハマってしまいました。シナリオを進めるより、こちらの方に熱中している毎日です。パーティーの先頭が１歳若返るREJUVENATEの魔法を、これはおもしろいと連発しているうちに、エルフは魔法を使えなくなり、ファイターの攻撃カガタ落ちなどの失敗談もありますが、ボスキャラとのスリリングな戦闘、抜群なサウンド、絶対に買って損はないと思います。

（千葉県・池田貴幸・20歳）

●『ソーサリアン』はVERYすばらしい！　オリジナルのシナリオも原作に負けず劣らずだし、グラフィック、スクロールはパソコン版よりも格段に良くなっている。サウンドもなかなかだし、そして何より速い！（不死身キャラクターが楽に作れた）

でも、まったく悪いところがないわけではない。もっと細かいスピード調整と、ボスキャラの時のサウンド。できれば、古代調のサウンドにしてほしかった。

（愛知県・浅岡剛史・18歳）

●パソコン版では二の足を踏んでいた『ソーサリアン』だが、いい機会なので、メガドラ版をプレイしてみた。……が、納得いかないところがある。どうもデザイナーとの知恵比べ、という感じがあって、求めていた面白味とは微妙に違うのだ（ほとんどパズルゲームのノリに近い）。もっと感情に訴える部分の演出に凝ってほしかった。

（東京都・イースター・22歳）

●『ソーサリアン』をやったが、問題点が多かった。一つは操作性だ。ドアに入る時や人に話しかけるのに、パソコン版と比べてやりにくい。それにキャラクターを作る時、ボーナスをマイナス値に入れると、やり直しがきかない。謎も高度すぎる。小さい子供はプレイするな、というのだろうか。特に「ツインアスランズ」では、ピアノの鍵盤を思い出してしまった。

（神奈川県・Z－C・17歳）

（熊本県・しおこんぶ・15歳）

（千葉県・DAICON・16歳）

（東京都・図画コツイ・17歳）

▲待望のメガドラ版『ソーサリアン』が発売された。パソコン版でプレイしたことのある人は、すんなりと入っていけたと思うけど、普通の人（?）には結構なじめないところがあったと思う。僕が?と感じたのも、やはり「ツインアイランズ」の謎解きの部分だ。あれではオンチの人にはできないではないか。いまだにそこでつまずいている人は、メガドラ達人講座を見てくれ。

●『エアダイバー』について。BEメガ・ドックレースでは、辛い評価だったが、私は結構高く評価したい。

スピード感があるし、コックピットのゴチャゴチャしているのもいい。主観構図というのは感情移入しやすいんだな。それに狭い視界はかえって緊張感を盛り上げる。レーダーで自機と敵機の位置を知り、接近したな、と思うと、キャノピーの外で敵機が高速で通過していく……なかなかいいデキだと思うんだけどな。

ただ欲を言うなら、敵の戦闘機のバリエーションをもっと増やしてほしかった。それと外の景色を、例えば高度によって見え方が変わるとか、もっと凝ったグラフィックだったら良かったと思う。

（大阪府・橋倉昌克・22歳）

▲『エアダイバー』は出る時期がちょっと悪かった。その後すぐに『アフターバーナーII』が控えていたから、どうしてもそれと比べてしまったんだ。このゲームそのものは、結構いいデキなんだけどね。

●マイクロネットの『カース』について、いくつか言わせてもらいます。全5面のステージにそれぞれ雰囲気があり、多重スクロールをフルに利用した画面や、ナイスなBGM、綺麗なグラフィック、ユニークでかっこよくて案外弱いボスなど、なかなかのものである。最後に、もう少し盛り上がりがあったらもっと良かったのになぁ、と思います。

（福岡県・宮崎勝成・18歳）

▲サードパーティーにとっての第1作目は、いろんな意味で四苦八苦したうえでの、努力の賜物（たまもの）だ。ユーザーもそのへんを考慮して、暖かい目で見守ってあげようではないか。

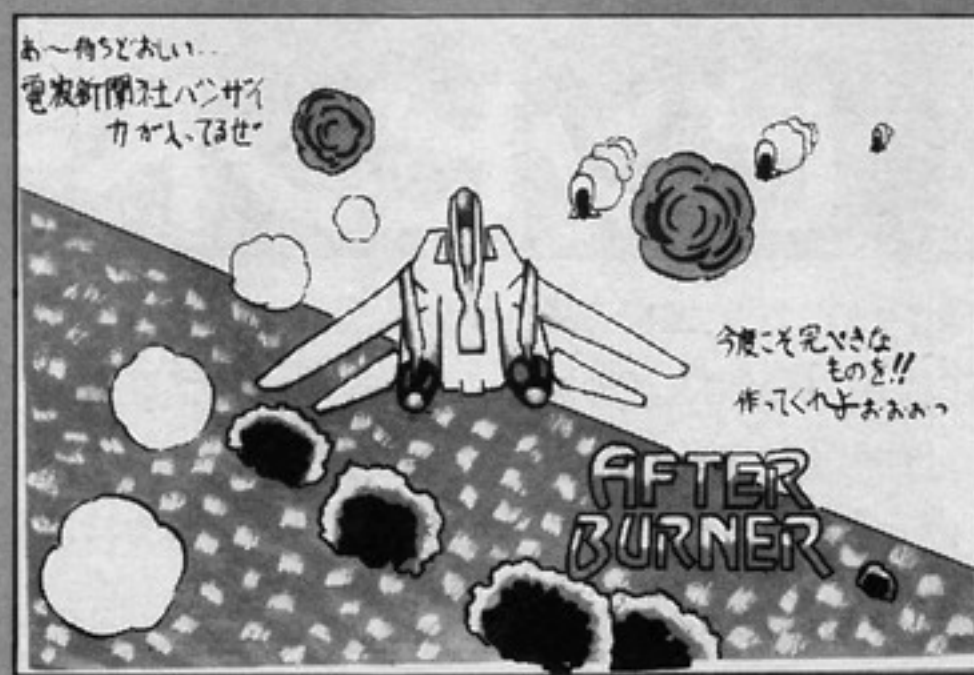
●今さらながら『サンダーフォースIIMD』のことなんですが、僕の場合、プレイしてみてガッカリしました。トップビューでのキャラクターの異常な大きさ、サイドビューでの上下スクロールなどに不満がありますが、その最たるものは「簡単すぎる」ことです。テクノソフトさん、次にIIIを出すそうですが、X1からの伝統“激ムズ”を守って制作してください。

（埼玉県・次はMACを買いたい大バカ者・16歳）

▲テクノソフトでは、前作『サンダーフォースIIMD』のユーザーから、反響が良かったところと、悪かったところを考慮して、IIIを制作する、とのこと。BEメガでもこれからどんどん紹介していくので、よく見てほしい。

（宮城県・ショック・17歳）

（栃木県・アヴァンギャルド・19歳）

（千葉県・気球野郎・21歳）

（沖縄県・シャドー・16歳）

ギョーカイに言いたい

●方向ボタンが使いづらいメガドラジョイパッドだったが、今回セガから専用のジョイスティック（仮称パワースティック）が出ると聞いて期待しています。しかし、全体的に小さすぎるし、特に左手を乗せるくぼみが気になります。スムースにすばやく動かすべき左手にあのくぼみはジャマになるのでは?（大阪府・宮本昭雄・27歳）

▲鋭い。実は編集部でもあのくぼみは気になっていたのです。人によって手の大きさはいろいろ。実際使ってみないと、まだよくわかりませんが。なお発売は、少し延びそうです。

●セガのゲームは、時々とてつもない安値で売られていることがある。だから僕はよく近所のデパートに足を運ぶ。少し前に、昔懐かしいマークIII版『ハングオン』が、480円というビックリ値段で売っていた。僕はすぐさまそれを購入した。しかし、さすがに『スタージャッカー』や『シンドバッド・ミステリー』は手に入らない。あの古き名作をもう一度メガドライブでプレイしてみたい。

（埼玉県・エレベーターアクションやりたい・18歳）

▲メガアダプタを発売したなら、マークIIIのソフトもちゃんと出してほしい、という意見は多い。確かにやってみたいゲームがあるからね。

●セガに言いたい。『ダーウィン4081』や『E-SWAT』などを出すのなら、1年前から発売予定になっている『パワードリフト』『ターボアウトラン』『ギャラクシーフォース』を出してほしい。これらのゲームが出るというから、ハードを購入した人もいるはずだ。メガドラ版のタイトル画面でも早く作って、首を長くして待っているユーザーに作っています、という誠意を見せてほしい。

(静岡県・中村豊・17歳)

▲厳しい意見だが、確かに君の言うとおり。移植の難しいゲームだが、ぜひ努力して作ってもらいたい。

●ナムコの『フェリオス』に一言。『フェリオス』には期待しいてましたが、画面写真を見た限り“いまいち”っていう感じがしました。このゲームの“ウリ”は、あの美しいグラフィックと、そして「アルテミスの声」だと思います。この音声合成だけは、メガドラでもぜひ実現してほしい。

(大阪府・羽衣FC86・19歳)

▲BEメガで紹介した『フェリオス』の画面写真について、賛否両論ありました。そういった声は、機会があればナムコにも伝えておきます。

●新作ゲームについて一言。横スクロールのシューティングゲームは、もう飽きた。雑誌を見れば、横スクロールのシューティングの嵐／ どうせ作るんなら、もっとオリジナリティあふれるものを目指してほしい。

(栃木県・イメージファイト)

▲確かにそのとおり。シューティングゲームもそろそろちゃんとした方向性をもったものを作らなければ、売れない時代になるのではないかな。

メガドラユーザー ビンビントーク

●やっと大学生になりました／ これもBEメガを読み続けていたおかげでしょうか。まぁ、とりあえずソフトを買ってきて遊びます(『フォゴットンワールズ』『ソーサリアン』『TATSUJIN』『ザ・スーパー忍』をいっぺんに買ちゃった。食費が……ない)。

(愛知県・I・A・19歳)

▲食費を削ってまで、メガドラにかける意気込みはリッパ。ちなみにうちの編集長は、会社に来る時間まで惜しんでゲームをしています。

●僕の友達は引越して、そこでメガドラの普及活動をしています。友達を家に呼んで、メガドラやったり、BEメガを見せたりして、今までに5人にメガドラを買わせたそうです。

(大分県・U・Y・15歳)

▲新興宗教ばやりだが、もしそういったおもしろい経験のある人は、ぜひ教えてくれ。

●僕は阪神タイガースファンですが、こんな僕はヘンなのでしょうか。

(東京都・トラキチ・16歳)

▲平気、平気、大丈夫。うちの編集長も阪神ファンです。今年は絶対4位になれると豪語しています(さびしい)。今月号から始まった「マニアの帝王」では、ドラキチについて書いていますので、そっちも読んでね。

●泥酔の男が交番に来て、それを見て警官が魚の名前を言ったという。何という名前の魚だったでしょう?

(愛知県・Y・E・16歳)

▲答は「サケ、サメ、タラ、コイ」ということです。

●日本でもメガドラ版『テトリス』が買えるという噂を聞きましたが、本当なんでしょうか? 教えてください。

(千葉県・テトリス命・18歳)

▲当編集部では、あるスジから海賊版『テトリス』(台湾や香港で売っているもの)を、東京の某ファミコンショップで売っているという情報を聞き、さっそく行ってみましたが、その事実はどうやらなかったようです。誰か他で売っている店を見かけたら、ぜひ教えてください。

(福岡県・椎茸・16歳)

(静岡県・高木宏富・18歳)

(愛知県・伊神央人・18歳)

4月号のゴメンナサイ

●P17のレイモンドとピーターの写真が逆になってしまいました。

●P20のROUND3は燃えるマイホーム報酬3,500ドル ROUND4は一等地の高層マンション報酬5,000ドルです。またROUND3の本文中にあるラウンド4は、正しくはラウンド3です。

●P26・69の『アフターバーナーII』の発売日が変更しました。正しくは3月20日です。

●P46の問題11の解答は、正しくは“ドグラバ”です。問題15の解答は、正しくは“3. フジテレビ”です。問題20の解答は、“1. TEL・TELまあじゃん”です。

●P59の木文中にある“こいさんマン”は、正しくは“コイサンま

ん”です。

●P66のインフォメーションの中で「精霊ルビス伝説」(エニックス刊)の価格が間違っていました。正しくは¥1,000(税込み)です。

●P68の『TATSUJIN』の価格が間違っていました。正しくは6,000円です。

●P73の“大衆的である”のグラフの色が抜けてしまいました。

●P94の下の囲み内の中央は、正しくは“ファンタシースターII”です。

●アンケートはがきの⑫が抜けてしまいました。

BEメガ2月号増刊 読者プレゼント当選者(敬称略)

①史上最大の倉庫番(3名)
北海道・島田昌明　群馬県・古平修　三重県・片岡　晶
②スーパーリアルバスケットボール(3名)
青森県・山田正志　兵庫県・福地正明　秋田県・山岡真一
③重装機兵レイノス(3名)
岡山県・浜島隆祥　北海道・畠山光春　山形県・横井順一
④ニュージーランドストーリー(3名)
埼玉県・石塚康世　愛知県・村雲幹雄　香川県・入谷行彦
⑤エアダイバー(3名)
沖縄県・三村邦彦　栃木県・大岡栄紀　富山県・高越啓充
⑥THEゴジラCOMIC(5名)
岐阜県・馬場信行　大阪府・井本誠一　京都府・松崎敏光　茨城県・金丸洋輔　神奈川県・吉田雅人
スペシャルプレゼント
ⒶTシャツ(1名)
茨城県・秋葉英雄
Ⓑステッカー(3名)
兵庫県・荒巻道祥　奈良県・野本陽光　高知県・相　植雄
Ⓒカセット(3名)
石川県・架谷彰宣　長野県・柳澤亮　愛知県・徳田暁信
Ⓓバッジ(2名)
富山県・鈴木浩二　千葉県・山本康弘
Ⓔキズテープ(1名)
静岡県・岡田　茂

『ソーサリアン』発売記念ビッグプレゼント当選者(敬称略)

東京都・上田光男　北海道・田中功　埼玉県・谷井文男　新潟県・小川　通　静岡県・湯浅幸男　大阪府・小池義雄　千葉県・橋本章雄　宮崎県・小島隆幸　青森県・井上　章　東京都・米村政之　他20名

ファルコムオリジナルグッズプレゼント当選者(敬称略)

岡山県・谷口勝巳　岐阜県・梅本寛　岡山県・杉本憲治　大阪府・三輪　信　北海道・金山美広　石川県・高桑誠一　青森県・葛西正貫　大阪府・浜川弘人　福島県・遠藤和夫　秋田県・鈴木武寿

(大分県・HIRO・16歳)

(埼玉県・村山優・16歳)

(石川県・KOZA・♂)

びーぷるランド5月号からの投稿は……

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってくれ。できれば新作のソフトのほうがいいな。

ギョーカイに言いたい!

ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言ってやれ!のコーナーだよ〜ん。

メガドラユーザービンビントーク

ゲームに限らず、あなたの周りであったおもしろいこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってくれ。

イラスト

ハガキにペン(鉛筆・カラー不可)でね。

なお、全てのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名も必ず明記するように。

びーぷるランドへの投稿は……

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26　井関ビル
(株)日本ソフトバンク「BEEP!メガドライブ」編集部(各コーナー名)係まで
住所、氏名、年齢は必ず明記してください。

旅は靴ずれ

日本RPG紀行 連載7回

By 飯島健男

第四泊 軽井沢・宇宙からの侵略者〈前編〉

『ラストハルマゲドン』というゲームを作った。もう2年近く前のことだ。

このゲームは、人類滅亡後に地上の覇者となったモンスター達とエイリアンとの死闘を描いた、超異色作である。町なんか一個もねー世界で、もちろん情報をくれる人々なんか存在しない。モンスターは自ら武器や防具を作っちゃうし、とにかく敵を殺しまくる。ぐちょぐちょのゲームだった。

発売当初の反響は想像以上だったが、特にいろんな人から

「よくもまー、あんなゲームを思いつきましたねー」

と言われた。その度に

「エッヘッヘッ……」

と、ごまかしていたのだが、実はあのストーリーは、大学時代に遊びで書いていた小説なのだ。敵がエイリアンでなく、モンスター同士の争いを描いたものだった。しかもえらく長い話で、未完のまま。

宣伝。これ、タイトルを「最後の審判」といって、現在某誌で連載している。もちろん、全編書き直しで。その第1巻が5月頃にめでたく発売されるのだ。暇な人は読んでください。宣伝終わり。

『抜忍伝説』を作り終えた私は、この「最後の審判」を次回作にしようかなと、秘かに考えていた。ただ、これはあくまで小説で、ゲームにしたらアドベンチャーになってしまう。でも、モンスターが主役ならば、これはもうRPGしかない。そう結論した私は、ゲーム用に話を練り直すためアテのない旅に出ることにしたのだった!!

というわけで、今回も無事旅に出た。

時代は人類滅亡後。主役はモンスター。この設定は動かしたくない。うーむ……、こんなもの、どこに取材に行けばいいのだ？　アマゾンの奥地にでも行かなければならないのだろうか？　ヤダ。ヤダヤダヤダ。ピラニアの餌になどなりたくない。

仕方ないので、軽井沢に行った。どうして仕方ないと軽井沢なのかと聞かれても困るが、行ってみたかったのだ。私は生まれてこの方、一度もそこに行ったことがなかったのだ。

テニス、ゴルフ、サイクリングと、アウトドアスポーツのメッカ、軽井沢。ミニスカートはいたきれーなネーチャンが、わらわらうごめく軽井沢。

今はどうだか知らないが、少なくとも私が大学生の頃は、軽井沢は賑わっていた。駅の壁にはそれらしきポスターがベカベカ貼ってあり、そこに行けばどんなにモテない男でも一度はいい目を見れそうな錯覚に陥らされたのだ。

その頃の妄想をずーっと引きずっていた私は、軽井沢に行けばきっとネーチャンをはべらせながらシナリオを書けるに違いないと思い込んでいた。というのは、もちろん冗談……だが、少しは思っていた……かな。情けないと思ってくれてかまわない。いいでしょ、人の勝手なんだから。

でも、そんな妄想が抱けるのは、春か夏か、せいぜい秋だ。いつもながら、私は馬鹿だな。

冬も2月の軽井沢は雪が降っていた。思いっきり、寒かったんだよお！　ネーチャンどころか、バーチャンだっていねえ。もちろんミニスカートはいてる奴なんているわけない！　しかも冬は観光客がいないせいか、ほとんどの店が休み。踏んだり蹴ったり、いいことなんか一つもなーい！　駅前で、しばし呆然とたたずむ私。

宿を決めなきゃなんないんで、やっと我に返った。今回の旅ははっきり日程を決めてたわけではないし、これといった予定はない。というより、こりゃあどこか一カ所に居座って、真面目にシナリオを書かねばいかんのではないかと、ほとんど諦めていたのである。

観光案内はどこかしらとキョロキョロ見回したが、そんなものどこにもない。焦る！

と、そこで電話ボックスをえらくデカくしたような変な建物が目に入った。入ってみると、いろんな旅館のパネルが貼ってあるではないか。そしてその横に、それら旅館への直通電話が置いてある。気に入った旅館をパネルで選んで、そこに電話をすればよいというシステム。ナルホドこれは便利だ！

と、さっそく実行する。

温泉ホテルがあるので、一押しで電話をかける。

「もしもし、泊まりたいんですが」

「はい、いつからでございましょうか？」

「えーと、今日からとりあえず2週間くらい……」

「……すいません。いっぱいなんですよ」

「エッ!?……2、3日でも何とかなりませんか？」

「無理ですね。すいません」

ツーツーツー……。

切られてしまった。トンでもねえ野郎だ。何でいっぱいなんだよ!!　この駅前を見りゃ、満室なわけないことくらいわかるだろうが！　チクショーめ、人を犯罪者だと思ったな！　危ない客扱いしやがって、ふてぇホテルだ。覚えていなさい、いつかゲームで悪役にしてやるから。

と、言ってもしょうがないので、次に電話する。

「すいません、いっぱいなんです」

ガーン。

「いっぱいなんですよ」

ガーン、ガーン。

「ちょっと無理ですね」

ガーン、ガーン、ガーン。

全滅だ……宿が取れない。レゲエの小父さんになってしまう。どうしよう……。

しかし！　これがきっかけとなって、ゲーム誌上不朽の迷作『ラストハルマゲドン』が生まれようとは、この時誰が予測したであろうか!?

☆　☆

軽井沢、清里など、夏ともなれば原宿なみの人通りを誇るだけに、冬の人気のなさは身にしみる。編も10年ほど前に旅したけど、吹雪の一本道を一人淋しく……あ、やだあ、二人だった……！

というわけで、続きは次号で！

イラスト／滑子堂本舗

COME COME インフォメーション

眠い、ネムイ、あ〜、ね・む・い……。なんて、春休みボケしてる暇はない！

300本に賞金総額97万円！ ドラクエ・4コママンガ大募集

ドラクエ・シリーズのキャラクターを使ってマンガを描いてみよう！ 優秀作はエニックスの書籍に掲載されるうえ、賞金として1万円もプレゼント。優秀作が多い場合は、応募作をまとめた単行本が出るかもしれない……!?

ドラクエのファンなら、ネタの1つや2つはあるだろう？ マンガは4コマ（1、8コマも可）、応募本数は無制限だ。

▲応募方法 A. マンガ用原稿用紙（B4判・ケント紙）か、B. 官製ハガキに、黒インクか墨汁で描く。ただし、ネームは鉛筆書き。なお、Aの場合は原稿用紙の裏に住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入すること。

▲締切 平成2年4月30日

▲賞金 キングスライム賞・1万円×10本、スライム賞・3千円×290本

▲発表 本人に賞金を発送。なお、応募作品は原則として返却しない。

▲宛先 〒160 新宿区西新宿7-3-4 仁杉ビル4F ㈱エニックス出版局

なお、原稿サイズなど詳細は問い合わせを。TEL 03-369-1957

X68000の新製品登場！ 最上位機種＆2つの新シリーズ

シャープでは、X68000の新製品として、最上位機種「SUPER-HD」を6月1日に、また、同シリーズを更にグレードアップして使いやすくした2つの新シリーズ「EXPERTII」2機種（発売中）と「PROII」2機種を4月15日に発売する。

各々の共通した特徴は

・ウィンドウシステム「SX WINDOW Ver. 1.0」搭載……優れた操作性と疑似マルチタスクを実現 ・処理速度が従来の平均2倍などで、もちろんどれも従来の機種とフルコンパチだ。

●SUPER-HD（498,000円） ・80MBハードディスク内蔵 ・SCSIインターフェイスを標準装備……光磁気ディスクやDATメモリ、CD-ROMなどの大容量メディアと接続できる ・3MBのRAMを標準装備 ・ハイコンパクト設計 ほか

●EXPERTII（338,000円、40MBハードディスク内蔵可能）と、EXPERT-HD（448,000円、同内蔵） ・ハイコンパクト設計 ほか。

●PROII（285,000円、40MBハードディスク内蔵可能）とPROII（395,000円、同内蔵） ・2MBのRAMを標準装備 ・拡張I／Oポートを4スロット内蔵 ほか。

FM東京のパソコン通信 「FM P-NET」で音楽に接近！

音楽をメインテーマにした本邦初のパソコン通信、「FM P-NET」はご存じかな？ あらゆるジャンルの音楽が聴けるうえ、FM東京の放送曲目や演奏時刻などのデータがバッチリわかるというネットなのだ。

例えば、楽曲データサービスは（16ビット機が必要）？

これは、いうなれば〝パソコン通信音楽局〟。専門家が編曲し、データファイル化した22ジャンルの音楽が1,000曲！ 8音＋パーカッションのサウンドは、美しく厚みがあって迫力十分。そのうえ、テンポやキーを変えたり、特定の楽器音を取り除いて自分の音を加えたり、アンサンブルやカラオケも楽しめるぞ。

そして例えば、曲目データサービス（8ビット機でOK）は？

当日分はもちろん、前後1週間分のFM東京の全番組・全曲目のデーター──曲目・作曲者・演奏者・グループ名・歌手・演奏時刻・レコード会社名・レーベルナンバーなど、その詳細がわかるのだ。

このほか、会員同士の電子メール、情報交換のための電子掲示板などの基本サービスはもちろん、音楽に関したフォーラム、コンピュータミュージック・オーディション、作品公開広場など、いろんなメニューもあるぞ。

趣味を同じくするもの同士、どんどん仲間を広げよう！

入会資料請求、および問合せは〒102 千代田区麹町1-3 麹町第2センタービル4F ㈱AVTサービスまで。TEL 03-239-5846

4／26発売！ レンタルで遊べる NEO・GEOシステム

ハードと同時に6本のゲームソフトも発表して、今年最初の話題をさらったNEO・GEO。

で、その話題のマシンがいよいよ発売される。予定日は4／26、本体（専用コントローラー1台、ACアダプターなど付属品付き）価格は58,000円だ。有名小売店、デパートで探そう。もちろん、買わずに本体ごとレンタルしてもいいんだけどね。

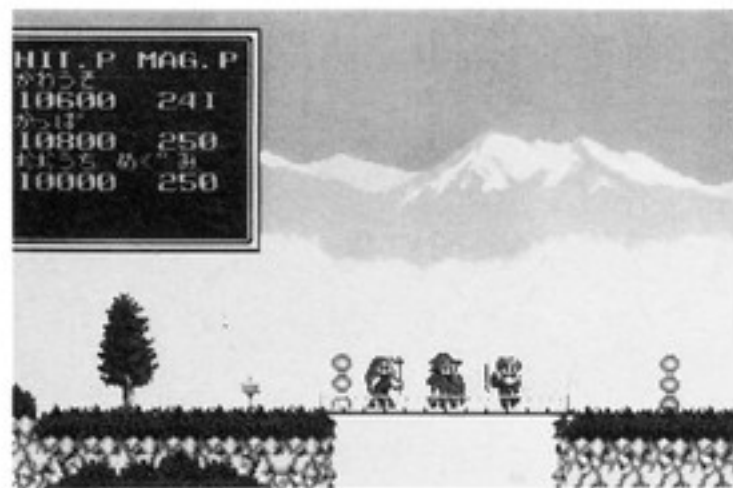
一方のゲームソフトは、『NAM-1975』(ACT)、『ベースボールスターズ プロフェッショナル』(SPT)、『麻雀狂列伝』(TAB)、『トッププレイヤーズ ゴルフ』(SPT)、『マジシャンロード』(ACT)の5本が各28,000円で、本体と同じ4月26日発売予定。『ライディングヒーロー』(ACT）が32,000円で5月予定となっている。この価格は、レンタル料じゃないので念のため。発売日には、ご近所のレンタルショップで探してみよう！

なお、発売を記念して、抽選で1,000名にロゴステッカーをプレゼント。ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・生年月日・職業（学年）・性別・「BEEP！メガドライブ」と明記すること！ 締切は4月30日(必着)だ。

●応募先 〒564 吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ「NEO・GEO」ロゴステッカープレゼント係

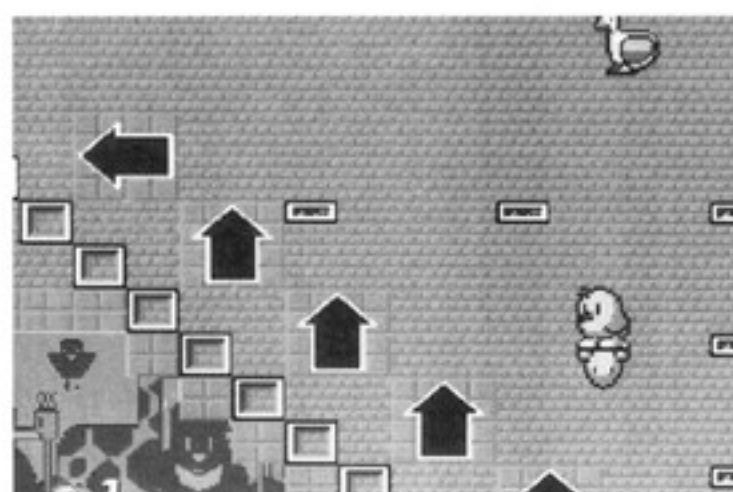
「BEメガ」データーランド

メガドラソフト売り上げベスト5

1 ソーサリアン

日本ファルコムの大ヒットARPGからの移植。シナリオはセガのオリジナルだ。

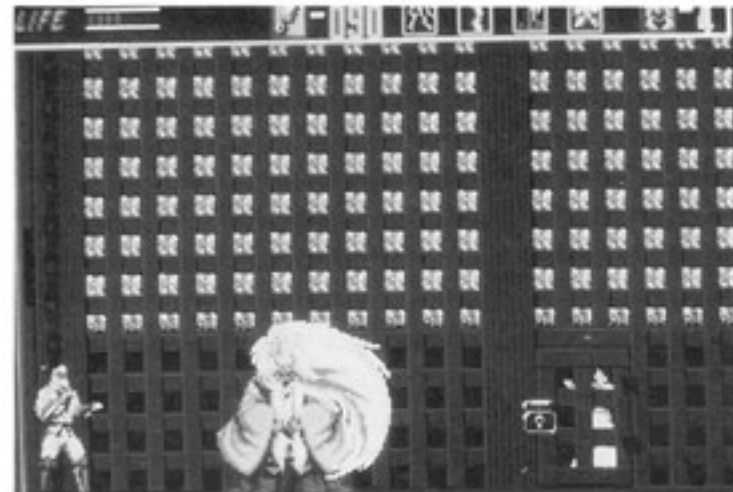
2 エアダイバー

アスミックのオリジナルSHT。リアル感覚を追求したドックファイトが見物。

3 ニュージーランドストーリー

タイトーの第1弾は自社ビデオゲームからの移植。コミカルなキャラだが、ムズイACT。

4 ゴールデンアックス

12月に発売されたソフトの中では、一番の人気。ハデなアクションがメガドラ受けだ。

5 ザ・スーパー忍

古代のサウンドも受けたが、ACTとしてもかなり高レベルのところにいっている。

順位	傾向	ゲームソフト名	価格(円)
1	★	ソーサリアン――セガ／2月24日発売／ARPG	7,000
2	★	エアダイバー――アスミック／3月9日発売／SHT	6,800
3	★	ニュージーランドストーリー―タイトー／3月3日発売／ACT	6,800
4	⬇	ゴールデンアックス――セガ／'89年12月23日発売／ACT	6,000
5	⬇	ザ・スーパー忍――セガ／'89年12月9日発売／ACT	6,000

★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●博品館(東京・銀座) 集計期間は2月1日～3月10日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。

人気ビデオゲームベスト5

1 WGP

チェンジペダルが付いた本物志向のバイクゲーム。通信きょう体でブッチギリだぜ。

2 ビーストバスター

グロいゾンビやモンスターを倒す3Dタイプのガンゲーム。3Pも可能。

3 スーパーモナコグランプリ

モータースポーツばやりの昨今。ゲームでもその傾向が如実に現れているね。

順位	ゲーム名	メーカー名
1	WGP	タイトー
2	ビーストバスター	SNK
3	スーパーモナコグランプリ	セガ
4	ウイニングラン 鈴鹿グランプリ	ナムコ
5	テトリス	セガ

★協力店 ●キャンディー東花園 ●プレイシティーキャロット ●J&B神田 ●GF渋谷 ●ニュー光 ●ウィルトーク・ロサ

傾向			
	⬆ 前月から急上昇	⬇ 前月から急降下	★ 注目のソフト

読者が選んだ

待望の新作ゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	ポイント
1	時の継承者 ファンタシースターIII セガ／4月21日発売／RPG	218
2	サンダーフォースIII テクノソフト／6月8日発売／SHT	98
3	スーパーモナコグランプリ セガ／6月発売予定／RAC	56
4	フェリオス ナムコ／7月20日発売／SHT	41
5	ウィップラッシュ セガ／5月発売予定／SHT	35
6	DJボーイ セガ／7月以降発売予定／ACT	30
6	機動警察パトレイバー セガ／6月発売予定／ADG	30
8	アトミック・ロボキッド トレコ／5月下旬発売予定／SHT	21
9	ゴーストバスターズ セガ／7月以降発売予定／ACT	20
9	三国史（仮題） セガ／7月以降発売予定／SLG	20

メガドラに移植してほしいゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	メーカー名	ポイント
1	グラディウス	コナミ	73
2	R-TYPEII	アイレム	41
2	ファイナルファイト	カプコン	41
4	ワルキューレの伝説	ナムコ	33
5	テトリス	セガ	30
6	天地を喰らう	カプコン	22
6	ブロックシード	セガ	22
8	源平討魔伝	ナムコ	21
9	アウトラン	セガ	20
10	ダライアスII	タイトー	19

※ポイントは「BEEP！メガドライブ」4月号の愛読者ハガキ500枚のアンケートを編集部で集計したものです。

メガドラ新作ソフトスケジュール表

発売月日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	価格
4月21日	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	セガ	8,500
4月27日	サイオブレード．	ADG	シグマ商事	8,500
	TEL・TELまあじゃん	TAB	サン電子	5,800
5月予定	DJボーイ	ACT	セガ	6,000
	サイバーボール	ACT	セガ	6,000
5月26日	ウィップラッシュ	SHT	セガ	6,000
	アトミック・ロボキッド	SHT	トレコ	6,800
6月8日	サンダーフォースIII	SHT	テクノソフト	6,800
6月予定	スーパーモナコグランプリ	RAC	セガ	未定
	あっぱれ！ 実業王!?	ボートゲーム	セガ	6,000
	ムーンウォーカー	ACT	セガ	未定
	E-SWAT	ACT	セガ	未定
	機動警察パトレイバー	ADG	セガ	6,000
7月20日	フェリオス	SHT	ナムコ	5,800
7月予定	四天明王	SHT	シグマ商事	未定
	インセクターX	SHT	ホット・ビィ	未定
	ヘルファイアー	SHT	メサイヤ(NCS)	未定
	モンスターレア	ACT	セガ	未定
7月以降	ゴーストバスターズ	ACT	セガ	6,000
	クラックダウン	ACT	セガ	未定
	レッスルウォー	ACT	セガ	未定
	スーパーライセンス	RAC	セガ	未定
	大旋風	SHT	セガ	未定
	ゲイングランド	ACT	セガ	未定
	ウルトラマン	ACT	セガ	夫定
	三国史（仮題）	SLG	セガ	未定
	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	ACT	アスミック	未定
	TEL・TELスタジアム	SPT	サン電子	5,500
	スペースインベーダー'90	SHT	タイトー	未定
	鮫！鮫！鮫！	SHT	東亜プラン	未定
	火激	ACT	ホット・ビィ	未定
未定	妖精王の帰還	ADG	セガ	7,000
	レッズ	SHT	セガ	未定
	ヘリファイター（仮題）	RAC	セガ	未定
	バドルゴルファー唯	RAC	セガ	未定
	ダイナマイトダックス	ACT	セガ	未定
	まじかるハット	ACT	セガ	未定
	ストライダー飛龍	ACT	セガ	未定
	スーパーファンタジーゾーン	ACT	サン電子	未定
	バットマン	ACT	サン電子	未定
	ラスタンサーガII	SHT	タイトー	未定
	マスターオブウェポン	ACT	タイトー	未定
	レインボーアイランド	ACT	タイトー	未定
	ニンジャウォーリアーズ	SHT	タイトー	未定
	ファイナルゾーンII	ACT	ウルフチーム	未定
	ゼロウィング	SHT	東亜プラン	未定
	究極タイガー	SHT	トレコ	未定
	ヘビーユニット	SHT	東宝	未定

●この情報は3月25日現在のものです。

メガドラ ソフトメーカー通信

●セガ	●シグマ商事	●テクノソフト
4月7日に進化シューティング『ダーウィン4081』、そして同21日に待望の『時の継承者ファンタシースターIII』を発売。メガドラパワー全開で5月以降も爆走します。なお豪華商品の当たるPSIIIのWキャンペーンが始まります。皆さんの応募を待っています。	4月27日、メガドラソフト初のアドベンチャーゲーム『サイオブレード』を発売。パソコン版からの移植ですが、ハードの機能をフルに生かしており、メガドラアドベンチャーゲームの定番になると思います。また7月末にはアクションゲームを出す予定です。	メガドライブ独特の機能であるラインスクロール等の新技術を駆使(くし)した『サンダーフォースIII』では、華麗なグラフィックやクリアなサウンドとボイスに加え、ステレオ対応の効果音を実現! リアルな臨場感を一層強化しました。6月発売(予定)をお楽しみに!
●タイトー	●ホット・ビィ	●アスミック
『ニュージランドストーリー』で、初めてメガドライブのソフトを発売しました。今後の予定は、『マスターオブウェポン』『ニンジャウォーリアーズ』などを発売していく予定です。出してほしいソフトがあったら、どしどしハガキに書いて送ってください。	ツッパリをモチーフにした超コミカル格闘アクションゲーム『火激』。多彩かつ強力な武器を駆使して、次々と襲いかかってくるメカ昆虫を撃破しまくるシューティングゲーム『インセクターX』。いずれもホット・ビィがお届けする自信作。メガドラ版に御期待下さい。	溢れんばかりの若さとお色気が人気のキューティー鈴木さん。めでたくアスミックのメガドライブに登場です。モニターの中で活躍する女の子たちの姿を見守る私は父親の気分。社会に巣立つ日がうれしいような…………。(『エアダイバー』はどうでしたか)

はみだしイベント情報!!

期待膨(ふく)らむテクノソフト『サンダーフォースIII』発表会

3月9日、東京・赤坂プリンスホテルでテクノソフトの『サンダーフォースIII』の発表会が行われた。全8ステージの紹介の後、活発な質疑応答が交わされた。それによると、『サンダーフォースIII』の開発期間は6カ月、スタッフ数は8名、アメリカでも日本での発売後にテクノソフトブランドで19万本発売される予定、またX68000への移植の可能性もある、というテクノソフトの積極的な姿勢がうかがえる内容のものであった。

GAL'Sクラブのカオルちゃん。かっわいい。

発表会後のパーティーでは、テクノソフトGAL'Sクラブの"カオル"ちゃんの初めての歌のお披露目、そして『サンダーフォースIII』ゲーム大会と、大いに盛り上がった。なお、ゲーム大会では「BEEP!メガドライブ」の代表選手"ORIX光治"が、見事優勝の栄冠に輝いた。

各誌6人の代表選手でゲーム大会が行われた。

'90タイトーファン感謝DAY IN マクハリ

3月25日、幕張メッセのイベントホールで、タイトーの'90ファン感謝DAYが開催された。

当日は小春日和の晴天の中、数千人にも及ぶ多数のファンが来場、用意されたイベント、アトラクションで多いに楽しんだ。今回の目玉は、やはりタイトーのイメージキャラクター"ゆうゆ"参加によるハリスタホームラン競争とイントロ当てクイズ。その他、ズンチャチャのミニコンサート、WGP決戦、ウルトラクイズ、またメガドラ、ファミコン、PCエンジン、ゲームボーイの新作情報とゲーム大会など、会場のあちこちで目を離せない楽しい催しが行われた。その中で、メガドラの『ラスタンサーガーII』が開発途中ながら、画面が紹介されていたぞ。

ゆうゆ司会によるファン参加のイベント。

新作ビデオゲーム『W.G.P.』も大人気。

夢の続きに……

SFファンタジー小説「第5回」　文／原　頼一

――人類は自ら汚染しきった、かつて緑の繁栄していた地球をあきらめ、
それを白いカラの中に閉じ込めた。
すでにそこは、何もない無機質な世界としてしか存在してないはずだったが……。
遺伝子プログラマー“サトル”もそう信じていた一人だった。
しかし、父の死、母の失踪がサトルにある疑念を抱かせた。
それはサトルの作ったシミュレーションゲームの中に、
はっきりとした形で現れたのであった――

　サトルの肉体は、今オフィスの椅子の上にあるが、意識はバイオ・シミュレーションゲームのソフトの中、規則正しく螺旋状に並んだ塩基配列の中へと流れ込んでいる。

　小さな遺伝子の中に、太古の地球がある。極小の物質の中に広がる広大な空間は、遺伝子そのものがもっている記憶だ。

　サトルの意識は今、大きな翼をもった恐竜の記憶の中を旅している。

　尖ったくちばしと骨ばった翼。恐竜の姿で空を舞うサトルのはるか下には巨大なシダ類が緑の絨毯のように広がり、赤茶けた裸の岩山の連なりへとつながっている。目の前にはカラスよりも大きなトンボや、鯨くらい大きな翼竜がたくさん飛び交うのに混じって、キラキラと光る真っ白な鳥が一羽、しなやかに弧を描いている。

　サトルはツルの後を追って飛びながら、話しかけてみた。バイオ・シミュレーションで恐竜になっているサトルには、言葉を話すことはできない。だが、先ほど母の声かと思われる呼び掛けが、直接脳に響いたのだ。

　テレパシーが使えるような気がする。

　ママ……ママかい？

　そうよ……サトル……。

　本当に？……本当にママなの？

　そうよ……サトル……。

　どうして？　どうしてこんなところにママが？　……ここはバイオ・シミュレーションの中だよ、ママ……。

　ここしか安全なところがなかったの。……ここであなたを待っていたのよ……。

　ママ、……聞きたいことがいっぱいあるよ。わからないことばかりなんだ……。

　もう少し待って、……あと少しだけ。

　さあ、ついていらっしゃい。

　どこへ？　……どこへ行くの？

　こっちよ……。

　翼をもった恐竜を、ツルが誘って飛んでいく。ツルが飛んでいくずっと先の空に、小さな黒い点が見える。それは近づくにつれて、どんどん大きくなってくる。

　穴？

　黒々とした大きな穴が空にぽっかりと、まるでブラックホールのように開いている。

　何だ、これは？

　ツルがその穴に飛び込んだ。サトルも夢中で後に続く。

　強烈に体が引っ張られる。空の中の黒いトンネルの奥へと、全身が吸い込まれていく。体がよじれて、今にもちぎれそうだ。真っ暗な空間も自分の体も、目に見える全ての物がメチャクチャに歪む。

　ママ！　……ママ！

　サトル、もう少しよ……頑張って……。

　くっ……苦しいよ……体が……体がバラ……バラになりそうなんだ。

　もう少しよ……頑張って……。

抜け出た。嘘のように体が軽い。暗闇のトンネルを抜けた先でサトルが見たものは、無数の星が瞬く広大な宇宙空間だった。

　いくつもの星が浮かんでいる。遠くのほうで瞬く小さな星。近くに浮かぶ、赤い縞模様の大きな惑星。その少し先には、まるで水の粒のような星も見える。昔の、汚れる前の地球にそっくりだ。

　こんな光景を、バイオ・シミュレーションの中にプログラムした覚えはない。

　ここはどこだ……？

　ママ、ここはどこ？

　サトル、遠くで瞬くいくつもの星の、もっと遠くを見てごらん。……見える？

　きらめく星々の外側が、本物の宇宙に比べるとうっすらと白い。漆黒の空間が無限に広がっているようには見えない。プラネタリウムの白い天幕の中にいるようだ。

　まさか、ここは……白いカラの中!?

（続）

4月号
●特集――BEメガ読者500人に聞きました!
●特別企画――熱血メガドライブ宣言PART2
●徹底マスター――アフターバーナーⅡ/ニュージーランドストーリー/ソーサリアン/TEL TELスタジアム/ファンタシースターⅢ●熱熱ビデオCLUB ●ひと足お先にモデム初体験●BEメガ超ウルトラクイズ・解答編

2月号増刊
●特集――メガドライブはゲーム界を救うか!?
●特別企画――超ウルトラ・メガドラクイズ●カリフォルニア通信スペシャル――CES'90レポート●続メーキング・オブ・妖精王――イラストレーター・加藤直之●徹底マスター――重装機兵レイノス/TEL・TELスタジアム/ソーサリアン/ニュージーランドストーリー

2月号
●特集――メガドライブ・アカデミー賞受賞作品大発表●好評連載企画――熱血メガドライブ宣言・平成2年版●特別企画――今だから言える! これを買え●徹底マスター――ヴァーミリオン/TEL・TELスタジアム/ソーサリアン/スーパー忍/重装機兵レイノス●特別付録――メガドライブ特製カレンダー

秋号増刊
●特集――メガドライブ・アカデミー賞前夜祭●特別企画――ウルトラマンVSバットマン●新作スクランブル――アフターバーナーⅡ/火激/エアダイバー/ファンタシースターⅢ/ZOOM(ズーム)/アトミック・ロボキッド●AMショーレポート●特別付録――ヘルツォーク・ツヴァイMAP&攻略ガイドブック

定価各480円(税込) お近くの書店にご注文下さい

ビープ! メガドライブの月刊化にともない

年間定期購読を好評受付中!!

現金書留で、『ビープ! メガドライブ定期購読希望』とご記入の上、年間購読料5,760円(12冊分、税・送料込)を添えて下記までお申込み下さい。お問い合わせは ☎03(230)7670

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 日本ソフトバンク出版事業部 営業部 宛

特集1

最先端テクノロジーで次世代ゲームマシンを考える

日進月歩のハイテクでこれからのゲームマシンは、どう変わる？

by 島津泰彦

コンピューターゲームはどんどん進歩している。

アーケードゲームでは、今や可動きょう体は珍しくないし、体に響く音響や大画面のディスプレイなど、ゲームの迫力がどんどん増している。

家庭用のゲームも、8ビットのファミコンのようなマシンからメガドライブのように16ビットマシンへ、ゲームウォッチはゲームボーイへと進化し、楽しみの幅は大きく広がった。

こうしたゲームの発展の歴史は、すなわちテクノロジーの発展の歴史でもある。CPUの高速化、メモリー容量の増大、高精度な液晶ディスプレイやデジタルシンセサイザーの実用化などの恩恵をこうむって、ゲームは、加速度的に新しい方向に変ってきている。

今回は、これからのゲームはどのように変っていくのか、その基盤となる先端技術のいくつかを探ってみた。

このページの写真は、本文内容とは直接関係ありません。

ソフトメディア――CD-I

取材協力/ジャパン インタラクティブ メディア

ボーダーレス時代の先端メディア

コンピューターを使ったゲームにとって、ソフトを保存しておくメディアに何を使うかは重要な問題だ。その容量、動作速度、使いやすさ、生産コストなどによって、ゲームそのものの内容にさえも影響が出てくるからだ。

現在のところ、家庭用ゲームマシンのソフトメディアの主流は、ＲＯＭカートリッジだ。メガドライブをはじめ、ファミコン、ゲームボーイなどがこのタイプである。ＰＣエンジンではＣＤ－ＲＯＭが使える。パソコン用のゲームではフロッピーディスクが主流だが、こちらもやはりＣＤ－ＲＯＭが使えるＦＭ ＴＯＷＮＳのようなマシンもある。

ＣＤ－ＲＯＭは光記憶の先端メディアとして注目されているけれど、実はそれをさらに進めた形がＣＤ－Ｉというメディアだ。

ＣＤ－Ｉのディスクの外見はＣＤ－ＲＯＭと全く同じに見える。しかし、ＣＤ－ＲＯＭと決定的に違う点は、記録されるデータの内容を細かく決めてある世界統一規格だということ。ＣＤ－ＲＯＭ同様に絵、音、文字などの情報を記録できるが、ＣＤ－Ｉの場合世界統一企画なので、ＣＤ－ＲＯＭのようにマシンごとに仕様が異なり互換性がないということは、ありえない。

ＣＤ－ＲＯＭがコンピュータの周辺機器というイメージであるのに対して、ＣＤ－ＩはＣＤやレーザーディスクなどのように家庭に普及しやすいシステムだ。しかも、ＣＤ－Ｉの持ち合わせている機能はパソコンそのもの。

大阪花の万博に出展されるヤマハのＣＤ－Ｉプレイヤー。見かけは、ちょっと大きめのＣＤプレイヤーといったところ。

左がＣＤ－Ｉディスクで、右はＣＤのディスク。外形寸法は、全く同じ。ちょっと見では、見分けがつかない。

こんな感じのコントローラーもある。ＬＤプレーヤーのリモコンに簡単なジョイスティックを取りつけたようなものだ。

パソコンのもつ機能を家庭で手軽に使えるという点は、今のゲームマシンと共通するものがあるだろう。

データ容量は600メガバイト、４メガビットのＲＯＭカートリッジのなんと1200倍の容量だ。その中にゲームのプログラムから高画質のビデオ画面、ＣＤと同じ音質の音などを記録しておくことができる。

ゲームライク、でもゲームだけじゃない

ＣＤ－Ｉのコントローラーもキーボードではなくマウスやジョイスティックタイプが中心になりそう。まさにゲーム向きだ。

例えば……。

画面には部屋の中が映っている。部屋の隅にはテーブルがある。テーブルをマウスでクリックすると、テーブルの上に鍵が載っている画面がアップになる。鍵をクリックすると鍵を取ることができる。次に部屋のドアをクリックするとドアが開いて……。

なんていう形で、ＲＰＧやアドベンチャーゲームはすぐにでも実現できそうだ。しかも画面は、コンピュータグラフィックスでも可能だけれど、リアルなビデオ映像を使うこともできる。音はもちろんサンプリング（ＣＤと同じ音）だ。

このほかにも辞書、カタログ、ガイドブック、マニュアルなど応用範囲がものすごく広い。

ＣＤ－Ｉは、すでにアメリカでは、今年末までにプレイヤーとソフトの発売が予定されている。国内でも、大阪で行なわれる花の万博でフィリップス、ソニー、パナソニック、ヤマハ、パイオニア、シャープ、リコー、サンヨー、ＦＵＪＩＴＳＵ ＴＥＮの各社がＣＤ－Ｉプレイヤーを参考出品するとのこと。

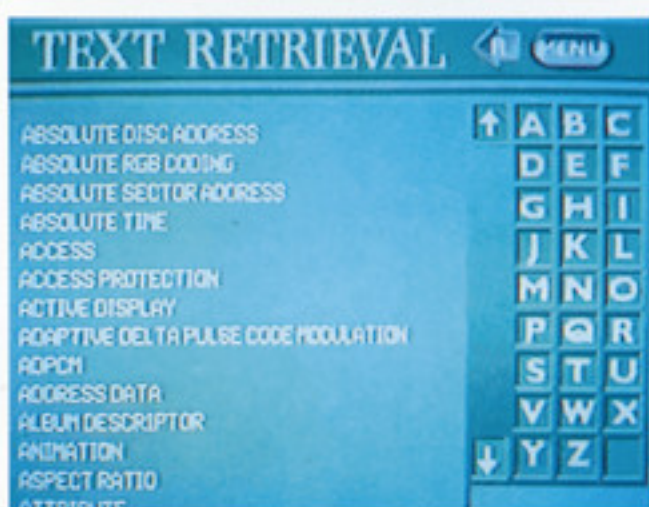
これが、CD-Iのメモリー容量だ

グラフィック	一般テレビレベルの静止画 ハイビジョンレベルの静止画 ＲＧＢ555 ＣＬＵＴ８ アニメーション	約8,000枚 約2,000枚 約4,000枚 約8,000枚 約１時間
サウンド	ＣＤの音声 ＬＰレベルの音声 ＡＭレベルの音声	74分 ２時間（ステレオ）、４時間（モノ） ８時間（ステレオ）、16時間（モノ）
文字	アルファベット 表意文字（漢字など）	６億字 ３億字
データ	コンピューターデータ	600メガバイト

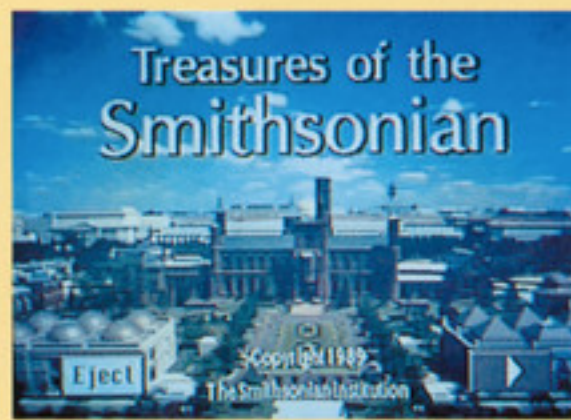
サウンドには、４つのモードがある。モードによって収録時間が異なる。

ハードの価格も比較的安くなりそうなので(といってもメガドライブなどよりは高そうだけれど)、家庭に普及する日もそう遠くない。

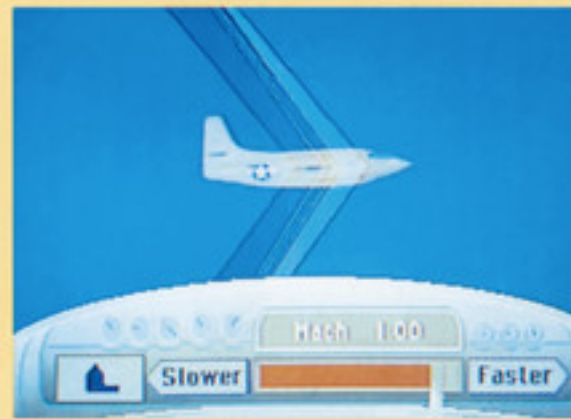
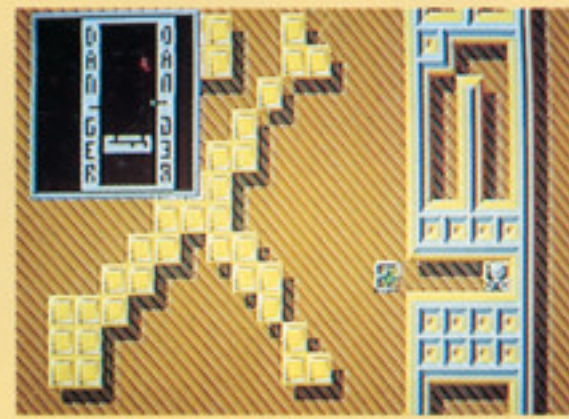
ＣＤ−Ｉで、ゲームを楽しむ日までもう一歩といったところか。

グラフィックでも4つのモードが、選べる。ソフトを開発する際、そのソフトの性質によってモードを決めることになる。

ランダムアクセスが可能なCD−I。検索能力が高い。図鑑や辞書として使用するときに威力を発揮する。

これが、実際のCD-Iソフト！

CD-Iソフトは、ゲームをはじめ辞書類や教育関係などなど適応範囲が広い。ここで『トレジャーズ　オブ　ザ　スミソニアン』というCD-Iソフトを例にCD-Iを体験してみよう。

タイトル画面。スミソニアン博物館を紹介した図鑑のようなソフトだ。

スミソニアン博物館の展示物の中から見たい分野を選ぶ。カーソルを動かしクリックするだけ。

航空・宇宙技術の分野を選んだ。世界初の音速突破機Ｘ−１を検索すると、静止画とともに生音声による解説が流れる。

さらに音速突破のシミュレーション画面がアニメで表示される。

ＣＤ−Ｉで実際に動いていたゲームの画面。すでにゲームも開発されている。

セサミストリートをテーマにした教育ソフト。マウスでクリックするとアニメ処理で動く。

映像—ハイビジョン

取材協力/NHK

ディスプレイは、進化する

メガドライブやアーケードゲームなどは、みなビデオディスプレイを出力装置として使っている。コンピューターゲームが〝ビデオゲーム〟と呼ばれるのはこのためだ。

もちろん今では、たいていのゲームはカラーグラフィックスを使っているけれど、かつては白黒の時代もあった。またカラー化初期の時代には、色数も８色ぐらい、当然陰影をつけるなんてことはできなかった。

それが今では『スーパーモナコＧＰ』のなどように写真から取り込んだ映像さえ画面に映し出すことができるようになった。

現在、ゲームの世界でのＣＰＵなどのハードウェアが高性能化は、ゲーム画面の映像をさらにリアルにすることが主な目的だ。

ビデオゲームの進化は、ディスプレイの進化そのものだと言ってもいいだろう。

さて、これからのディスプレイはどんなふうに発展していくのだろうか？

高画質のディスプレイと言えば、ハイビジョンが思い浮かぶ。君も名前ぐらいは聞いたことがあると思う。ＮＨＫが開発した高品位テレビで、現行のテレビをはるかに越える性能をもつ新しい映像メディアだ。

見えすぎちゃっても困らない！

ハイビジョンは、走査線の数が現行テレビの525本から倍以上の1125本になり、35㎜フィルムなみの解像度をもつ。また画面の縦横比も９対16という劇場用映画のビスタビジョンと同じ比率になっている。この画面比率は人間の視野を考慮したもので、現行テレビよりも横長の画面は、日常感じる臨場感や迫力感という心理効果が生じるのを狙ったものだ。

放送衛星を使ったハイビジョンの実験放送はすでに始まっているし、家庭用の受像機も今年秋ごろには登場する予定だという。最初は価格も高くてすぐに一般家庭に普及することはないにしても、こうしたエレクトロニクス製品は量産されるようになればすぐに安くなる。

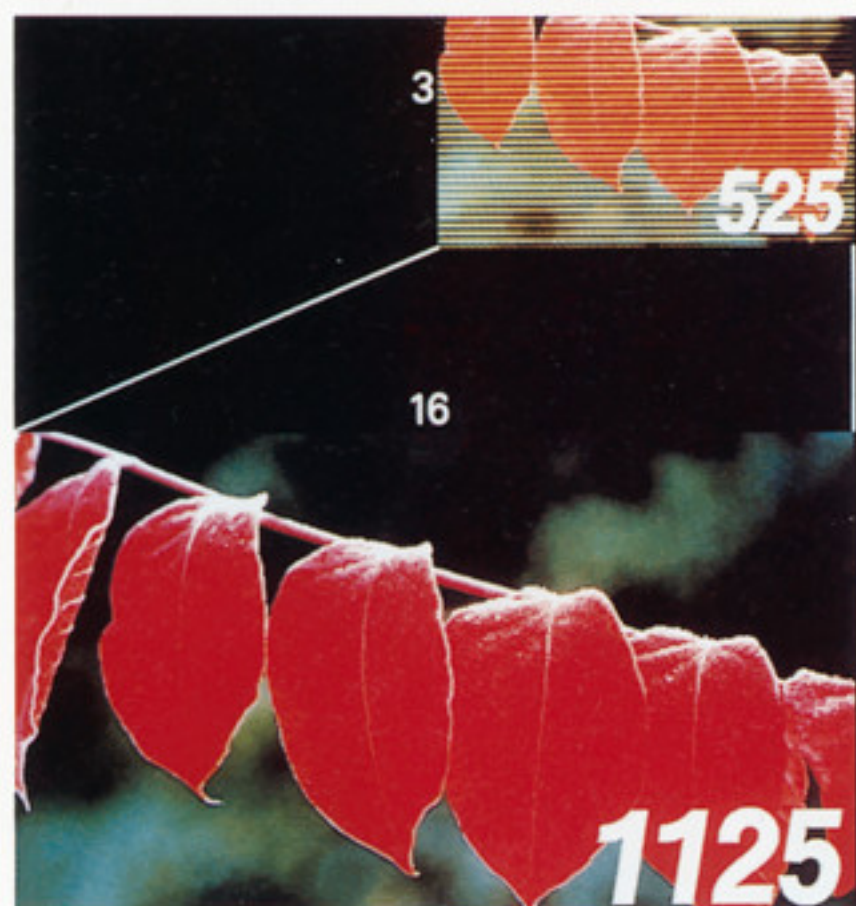
そして家庭にハイビジョンが普及すれば、当然ハイビジョン対応のゲームマシンが登場してくることになるだろう。リアルな映像、迫力の臨場感に加えて、漢字表示なども今よりはっきりできるようになるから、ＲＰＧなんかの文字も読みやすくなるはずだ。

また、家庭にハイビジョンが普及するよりも前に、ゲームセンターにハイビジョンゲームが登場することも十分ありえる。現在もゲ

ハイビジョンと今のテレビとの差は？

	ハイビジョン	今のテレビ
水平走査線数	1125本	525本
画面の縦横比	９対16	３対４
フィールド周波数	60,000Ｈｚ	59.94Ｈｚ
音声信号	ステレオ、ＰＣＭ	ＦＭ

ハイビジョンを使ったコンピューターグラフィック。

ーセンのゲームは（ハイビジョンよりは劣るものの）家庭用テレビよりも性能のいいディスプレイを使っている。家庭用の場合、ある

今までのテレビとハイビジョンの画面との比較。走査線の数の違いが解像度にはっきりと出ている。

程度価格が安くならなければ普及はしないけれど、ゲーセンの場合は多少値段が高くても、家庭用ゲームマシンよりも性能のいいハードウェアが投入される可能性もある。

問題は、高画質を表現するためには、今よりもさらに性能のいいＣＰＵやメモリーが要求されるという点だけだろう。

ゲームセンターでハイビジョンを使ったゲームに遭遇するのは、そんなに遠い将来の話ではない。

ハイビジョンの画面は、写すものの質感までしっかりととらえるという。

ポストプロダクションというハイビジョンの編集機。ハイビジョンのデータは、デジタル化されている。

ハイビジョンのモニター。従来のテレビより横長の画面が印象的。

音源—PCMシステム デジタルサウンドプロセッサー

取材協力/YAMAHA

PCMの新しい進化形態は!?

ゲームマシンに使われる音源は、ピコピコ音のＰＳＧからリアルな楽器音のＦＭ音源、効果音に最適なＰＣＭ音源へと進歩してきた。この先、いったいどんな音がゲームに使われるようになっていくのであろうか？

ゲームに使われているＦＭ音源チップを作っているヤマハでは、昨年末に新しいシンセサイザーＳＹ77を発表した。

もともとゲームに使われるＦＭ音源は1983年に発表されたヤマハの超有名なシンセサイザー、ＤＸ７の音源だったものだ。ヤマハでは、ＳＹ77をＤＸ７に代わる90年代の新世代キーボードだと言っている。ひょっとしたら、これからのゲームの音源はＳＹ77の音源と同じようになってゆく可能性もあるかもしれない。とりあえず、ＳＹ77にチェックを入れておこう。

ＳＹ77は音源を２つもっている。１つはＡＦＭ音源といって、これまでのＦＭ音源をさらに発展させたシロモノだ。もう１つはＡＷＭ２音源といって、こちらはＰＣＭ音源を楽器音としてコントロールしやすいように高度化したもの。そして、それぞれの音源が作り出した音をデジタルフィルターに通して音色を変化させることができる。

ヤマハ ミュージックシンセサイザーSY-77

ヤマハのシンセの最高機種。
音源：ＲＣＭシステム／最大同時音色数16
鍵盤：61鍵
エフェクタータイプ：リバーブ系40タイプ／モジュレーション系４タイプ。
シーケンサー：16トラック／最大同時発音数32／最大記憶音数16,000／パターン数99／録音方式リアルタイム、ステップ、パンチイン
価格300,000円

ヤマハ ミュージックシンセサイザーSY-22

ジョイステック感覚で音作りができる気がるなシンセ。
音源：（ＡＷＭ＋ＦＭ）×２系列
最大同時発音数16（１系列時）、８（２系列時）
鍵盤：61鍵
エフェクタータイプ：リバーブ系16タイプ
内部メモリー：プリセット64ボイス、16マルチ／インターナル64ボイス、16マルチ
音色コントロール：ジョイスティック風ベクターコントロール
価格110,000円

ＳＹ77のすごいところは、この２つの音源を複合して、さらに新しい音を作り出すことができるＲＣＭシステムをもっているところだ。

実際の音は、ＤＸ７などのＦＭシンセサイザーよりもはるかに音に深みがあるという感じ。今のところＲＣＭシステムがゲームマシンなどに搭載される予定はないようだけれど、シンセサイザーの音がこのように変っていけば、ゆくゆくはその影響がゲームの音源にも出てくるはずだ。

サウンドプロセッシングは、要チェック！

そしてもう１つ、ＳＹ77には反響などの効果を作るデジタルリバーブなどのサウンドプロセッサーが組み込まれている。サウンドプロセッサー内蔵というのはＳＹ77に限らず最近のシンセサイザーのトレンドだけれど、ＳＹ77のサウンドプロセッサーは、単に楽器としての音そのものだけでなく、その音の響き方もコントロールしようというものだ。

ついでに言っとくが、サウンドプロセッサーは、シンセサイザーだけではなく、最近ではテレビやオーディオにも搭載されていて、臨場感を作るのに大きな役割を果たしている。人間の空間把握には周囲の音の響き方が重要。ゲームにリバーブなどのサウンドプロセッサーが内蔵されれば、ゲームへののめり込み度はかなりアップするに違いない。

ゲームサウンドの進化は、音源の発達の方向と実際に音を聞くときの臨場感、音の響き方までを考慮に入れた〝音場〟の追求という

ヤマハでは、坂本龍一、小室哲哉などが出演するビデオ「ＳＹ77、その魅力と活用」のレンタルサービスを行なっている。希望者は、①郵便番号、住所②氏名③年令④電話番号⑤お持ちの楽器⑥よく利用する楽器店名⑦シンセサイザーの使用目的を明記のうえ〒150東京都渋谷区神宮前４－24－10草思社内ＳＹビデオ係まで。〆切は、４月10日と５月10日の２回。

２つのベクトルで進んで行くことは、間違いない。音場追求の方向としては、ホロニックサウンド（３次元サウンド）の開発も、すでになされている。任天堂がライセンスを取得した〝Ｑサウンド〟なんてのも要チェックだ。

立体映像―ホログラム

取材協力/大日本印刷中央研究所

2次元コンプレックスへの挑戦！

いまだ実現の見通しが遠い夢の映像は、やはり立体映像だ。

博覧会や遊園地などでは、偏光メガネをかけて立体映像を見せるアトラクションがよくある。これらの立体映像は右目用の映像と左目用の映像を偏光フィルターを使って左右の目それぞれに分配し立体を感じさせている。右目には縦の光の波だけが届き、左目には横の光の波だけが届くようになっていると思えばいいだろう。

原理は多少違うけれど、液晶シャッターのメガネを使って家庭用テレビで立体映像を見ることができるビデオディスクはすでに市販されている。マスターシステムの『ザクソン３Ｄ』なんてのは、この原理を使ったソフトだった。

けれども、メガネのような煩わしいものなしで立体映像を見ることはできないのだろうか？

今のところ静止画像については、ホログラムという手法で立体画像が実現されている。

ホログラムは、２つのレーザー光線によって物体を照明し、その２つの光線の干渉によって立体形状を記録するというものだ。普通の写真が、光の明暗情報だけを記録しているのに対して、ホログラムでは光の位相情報も記録しているというわけだ。最近、クレジットカードやＣＤのジャケットなどによく見かける銀色の立体印刷物もホログラムの一種だ。

動かしがたい、この事実？

印刷物以外では、現在、止まった写真をスクリーン上に表現することはできる。ところが、これを動かすとなると一苦労だ。コンピューターで、立体動画を処理する場合テレビ程度の画質でも毎秒12兆ビットの情報量が必要と言われている。現在この分野で最も進んでいるＭＩＴのベントン教授が開発した立体テレビ〝ホロテレビ〟でも上下方向の立体情報を省いたり立体像が見える角度を減らしたりして毎秒10億ビットにした映像だ。

レインボータイプホログラムの透過型のもの。白色光に当てると虹色に輝く。写真は、大日本印刷が、対話的操作によるハイビジョン静止画表示システムのタッチパネル用に開発したもの。

テーブルの上にキャラクターを浮び上がらせてプレイするというようなゲームの登場にはまだまだ時間がかかりそうだ。けれども、原理的には静止画と同様に光の干渉を利用して実現できるはず。最終的には「スターウォーズ」で、Ｒ２－Ｄ２のお腹から映し出されたレイヤ姫がルークに助けを求めるシーンのようなホログラムが夢だ。

ホログラムとは〝完全なメッセージ〟という意味だという。科学技術はそうした理想の完全な映像を、いつかきっと生み出してくれるだろう。

ＣＧとビデオ画像を合成、一体化したホログラム。

ゲームの未来はテクノロジーの手の中に

さて、こうした技術は、すぐにでもゲームに応用されるだろうと思われる技術、まだまだ先になる技術などいろいろである。最近、ゲーム界では、ニューゲームマシンの発表が目につく。アーケードとホームユースに互換性をもたせたＳＮＫのＮＥＯ－ＧＥＯやセガのＴＶチューナー付きカラー液晶マシンなどなど……。

本当のところ、これからのゲームがどうなっていくのかなんて、正確には予想できるわけがない。

けれども、ゲームのそう遠くない将来像を想像してみることはできるだろう。

まず、画面はこれからも、ますますリアルになり続ける。

映画館のような迫力のハイビジョン大型ディスプレイには、ＣＤ－Ｉに収められたリアルで高密度な映像が映し出される。ビデオカメラからコンバートした映像を見ながらゲームができるので、今のように同時発色が何色、ピクセル数がいくつなんていうセコイ話はなくなる。

サウンドも例えば、キャラクターがトンネルの中に入れば、その反響音がシミュレートされるなど、臨場感を盛り上げる。

ＢＧＭは普通のＣＤで聴く音楽と変りなく、ボーカルなんかも入ったりする。しかもそれがゲームのソフトと一緒に収められていて、ゲームとは切り離してサウンドトラックとして聴くことができる。したがってゲームミュージックのアレンジバージョンのＣＤがゲームとは独立して存在するという今日の状況はずいぶん変っていくだろう。

さらに時代が進めば、ゲームボーイのようなハンディーマシンに３Ｄのプロジェクターが内蔵されて、どこでも好きな場所にキャラクターを登場させて立体ゲームができるようになるかもしれない。

テクノロジーが進歩する限り、ゲームも確実に進歩し続けるのである。資本主義の勝利ですね、これは！

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 2

ダーウィン4081

セガ／4月7日発売／価格6,000円

前号に引き続き『ダーウィン4081』の進化形態を徹底的に紹介するぞ。このゲームの特徴である進化形態をバッチリ覚えることが上達への近道なのだ。

これが進化形態だ!!

通常進化形態

基本的な進化形態は、特定の敵機を破壊すると出てくる"EVOL"を1つ取る度に12段階まで進化していくパターン。最初は、②のデアスだ。これらの進化形態は、時間が経つことによって1段階、敵の弾に当たると無条件に①のピスターに退化してしまう。時間経過による退化は②のデアスまでで止まるが、ピスターの状態で敵弾に当たるか、どの機でも敵に体当たりされてしまうとロストになってしまう。このゲームの難しいところは、進化において攻撃力が増加する代わりに自機が巨大化し、敵弾に当たりやすくなってしまうということだ。

①PISTER

対空弾1つと単発爆撃しかできない。被弾するとこの状態になる。

②DEAS

2連装の対空機銃と単発爆撃。最初はこの状態から始まる。

③ZWIPT

前方に扇状に広がる3連の対空兵器を持つ。単発爆撃あり。

④DRIME

左右からの対空レーザーを持つ。前方の敵には対処しにくいのだ。

⑤SYULBA

カモメ弾と呼ばれる、ループして飛ぶ弾を発射。案外使いやすい。

⑥LBOCK

3連装の連射可能な対空ミサイルを装備。ただし破壊力は強くない。

⑦DODOC

キューブ状の赤い弾の2連装。破壊力も大幅にアップ。

⑧SWEEP

交差するファイアー弾とレーザーが撃てるが、正面戦闘には辛い。

⑨SHALLU

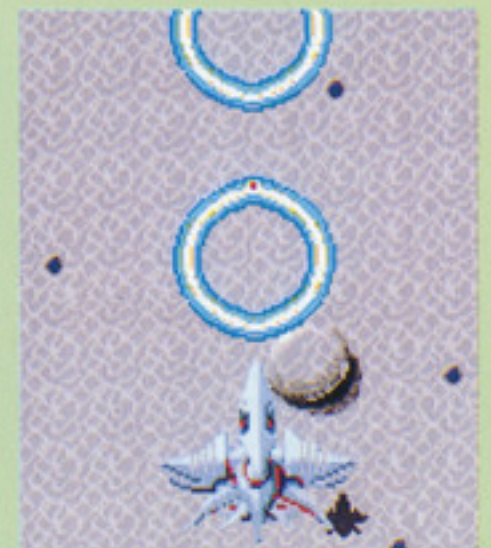
単装だが、敵に当たると破裂する強力な対空弾を装備。

⑩DEAM

2本の強力な対空レーザーを装備。④のドライムより使いやすい。

⑪ZUGOGA

強力な火炎放射器を2連装で搭載。ディームよりも有効範囲が広い。

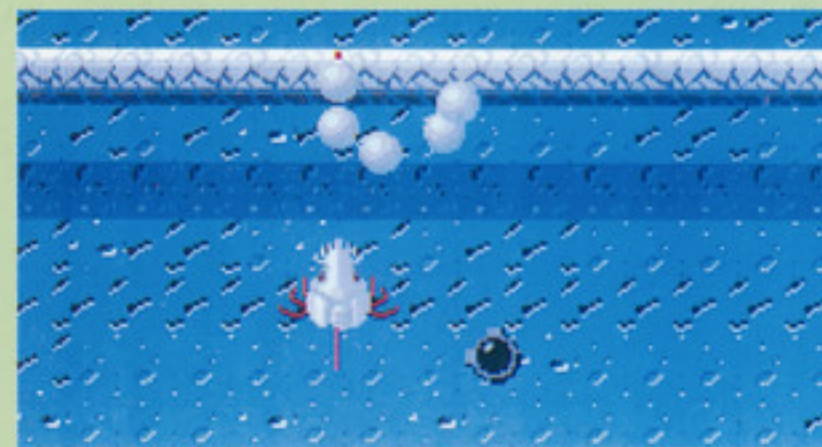
⑫GASHALLU

通常進化の最終形態。有効範囲の広い炸裂弾"イカリング"搭載。

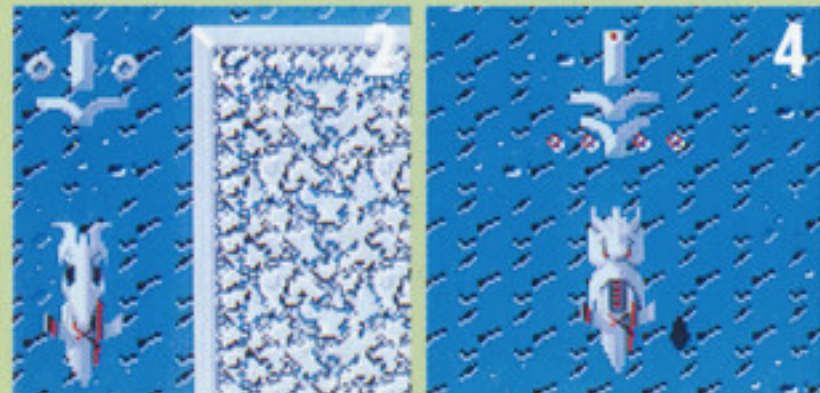
突然変異体

高度な知的生命体“EVOL”。だから、なかにはちょっと変わった、早い話がへそ曲がりで個性の強すぎる奴もいるわけだ。それが“B-EVOL”だ。しかし、この非常事態に個性もクソもないってんで、EVOL同様上空を飛んでいるのだ。

ところが、ある条件を満たした時点で彼らを取ると、何と突然変異してしまうわけだね、これが。

大きく4種に分かれる突然変異体だが、それが吉と出るか、凶と出るかは状況次第なのだ。よく考えて変化したいね。

PISPIDER

“デアス”の時にB-EVOLを取ると変異する。ボール状の固定弾（その場にしばらく停止する弾）を撃つ。

PIRAZAL（1~4）

このゲームの泣きどころ、対地攻撃能力を大幅にアップさせた対地攻撃型突然変異。4段階に進化する。特に第4形態は最強。“スルバ”の時にB-EVOLを取るのだ。

PIRAZIS（1~4）

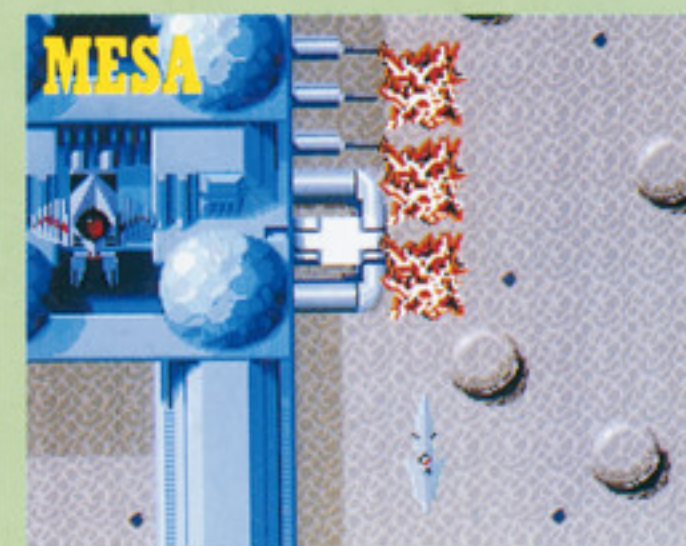
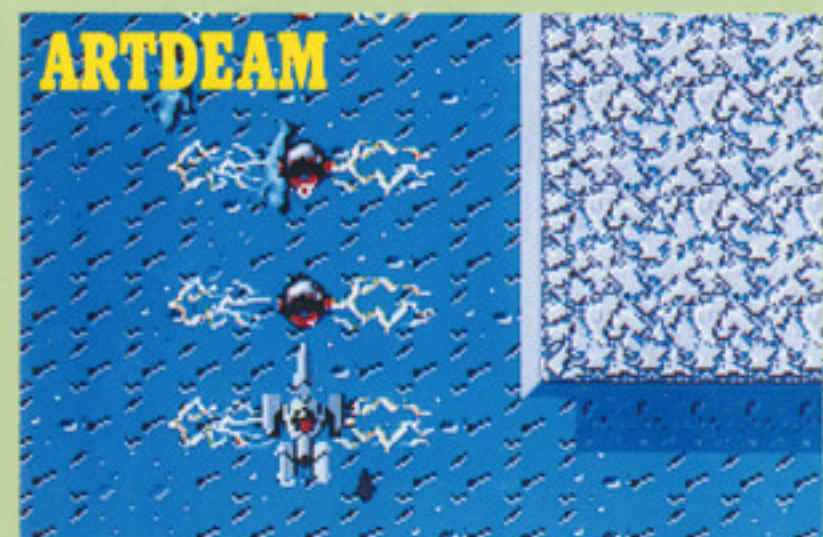
こちらは対空攻撃型突然変異体。火の玉が発射できる。特にピラジス3の時は、広範囲に攻撃ができるので有利だね。“ズゴガ”の時にB-EVOLを取ると変異する。

PISNAKE

対地攻撃誘導ミサイルとでもいおうか、撃った後、前方に進んでいく対地弾を4発同時に発射する。対地最強兵器だ。

超進化体

突然変異体は、場合によっては、かえって不利になることもあった。しかし超進化体は、進化体を超えているわけだから、不利になるということはない。これは4段階に分かれており、だんだん進化していくわけだ。変化の方法は、ディームまでは通常進化体と同じ。そこで、1段階退化させ“シャルル”にする。その状態で“EVOL”を取ればあら不思議!? ディームにはならずに“メサ”になってしまうのだ。

あとは進化していくだけ。いずれも広範囲の敵にダメージを与えられるのだが、これらもまた時間制。しばらくすると退化してしまうので、注意してほしい。

超進化体の一番手。ガス状の弾を撃つことができる。かなり広範囲の当たり判定が期待できるぞ。

横に羽が生えたような、放電したプラズマを発射する。有効範囲の広さ、その威力からみてまさに最強の進化体だ。

細いビームを連続して撃つことができる。絹糸のように細いくせに威力は絶大！

黒いボール状の弾を扇状に乱射する。発射速度が少し遅いかもしれないが、その威力はかなりのものだ。

その他のアイテム

取りすぎるとかえって操縦しにくいぞ。

1回だけ敵弾を防ぐことができる。

逆進化体“BLACK DEAM”

ARTDEAMの状態で敵弾を受けると変化する。時間切れか体当たりされない限り、ほぼ無敵の状態だ

ステージ1〜5

BATTLE FIELD ガイド

戦場となる場所は、アルファ７と呼ばれる星域。ここに住んでいるのは“ＥＶＯＬ”という知的生命体である。彼らは肉体を持たない意識体であり、そのために自分達が乗り移ることのできる身体、すなわち乗り物を必要としていた。

だが、ある時「身体」がＥＶＯＬの意志を無視して暴走を始めた。唯一暴走しなかった「身体」が君の愛機だ。敵機に閉じ込められた仲間を救い出し、このパニックを治めるのが君の使命なのだ。

知って便利、使って便利な戦闘マメ知識!!

DNAは来世につながる

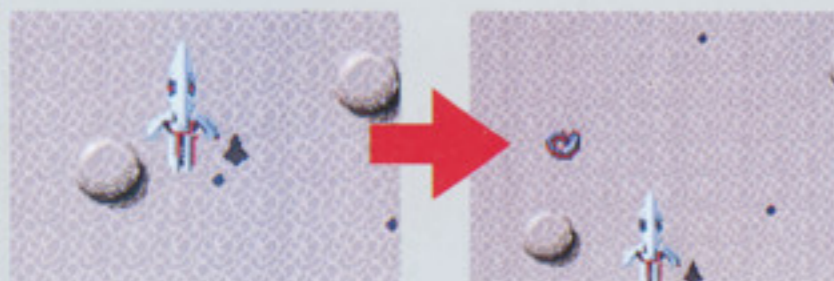
間抜けな恐竜くん。ただ殺されるために歩いているのは、あまりに哀れだ。

戦闘中、画面にノコノコ現れる恐竜を倒すと出てくるＤＮＡ。これは、遺伝子に関する物質である。この物質を取っておくと、その数に応じて次の機体が進化した状態で始めることができる。

地上の敵をマークせよ

このゲーム、パワーアップしていくにつれて対空武装は非常に強力になっていくんだけど、どういうわけだか、対地攻撃能力だけは（突然変異ピラジス系を除いて）単発の爆撃で最後まで強化されないんだよね。パワーアップアイテムが、地上の対空砲台の上に浮いている時など特に悔しい思いをした人もいるんじゃない？　こうした地上兵器対策は、はっきりいって敵の弾筋を見ることと、真上を飛ばないことくらいしかないのだ。

ステージ1

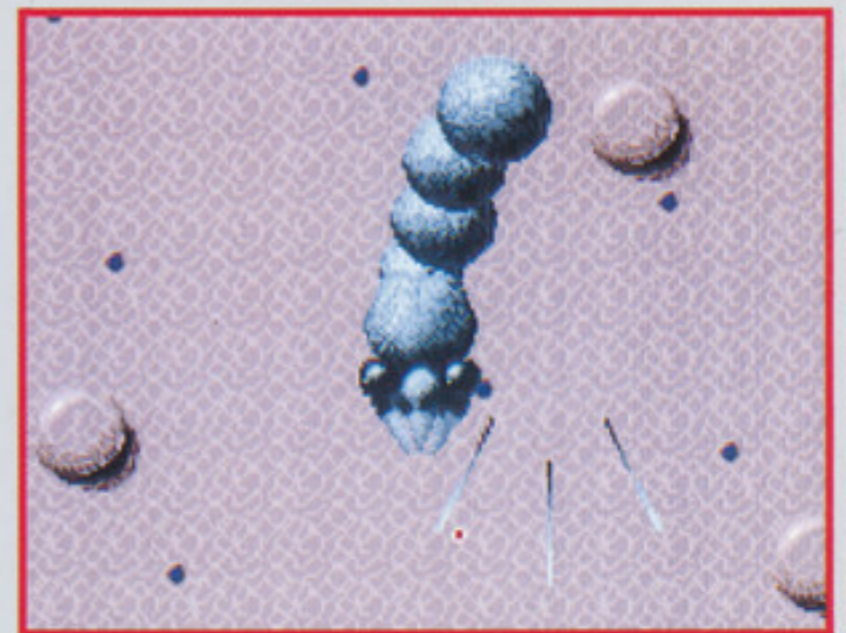
ステージＩは、荒野の上空。まずは腕だめしというわけで、それほど複雑怪奇な動きや攻撃を仕掛けてくる敵はいないといってもいいだろう。また、ＥＶＯＬを持つ敵が多いので、進化形態を覚えることもできるはず。地表の穴が光っているところには敵が隠れているはずだから、撃たれる前にやっつけておこう。

怪しげな光る穴。早速爆撃してみると……。

出てきたのはみみずのようなグロい生物兵器だった。

ＥＶＯＬを持っているおいしい敵は、見逃さずにたいらげること。常識だよ、わかるね、ちみぃ。（森繁風）

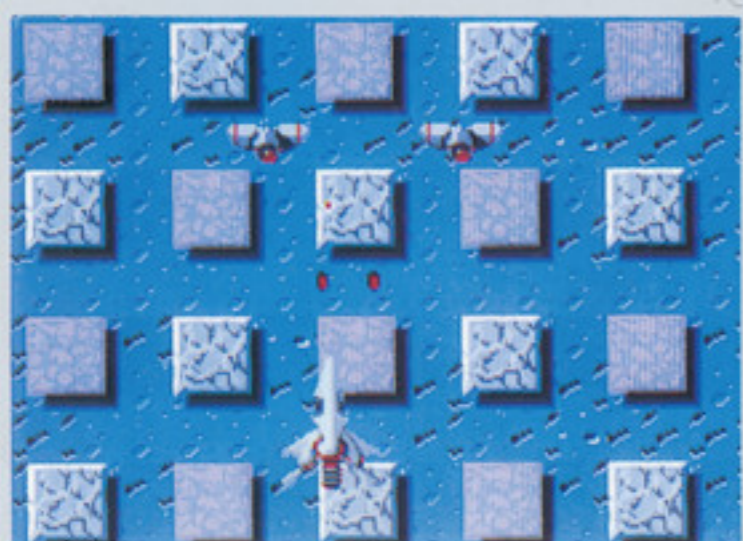
この面では、ＤＮＡを持っている恐竜もかなりたくさん歩いているので、確実に取って次に備えておきたいね。

ちなみに上手にいけば、ギシャルルの状態でボスとあいまみえることができるはずだ。そこまでいかなくても、ドドック程度には進化していたいものだ。

BOSS

腰の振り方があまりにもセクシーなボスだが、容姿全体はちょっとグロテスク。

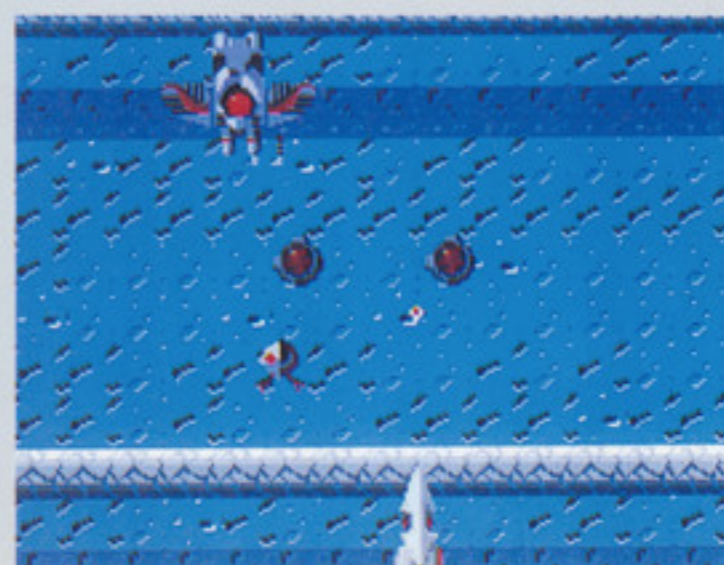
でもね、３方向に飛び出すショットは強力なうえに、見えにくいのねん。

ステージ2

アイテムを持った機は、ここでも豊富に出てくるぞ。

綺麗に並んでいるパネルや、石のパイプなど、直線的な美しさを持つ場所での戦闘。そろそろ敵の攻撃も厳しさを増してくる。

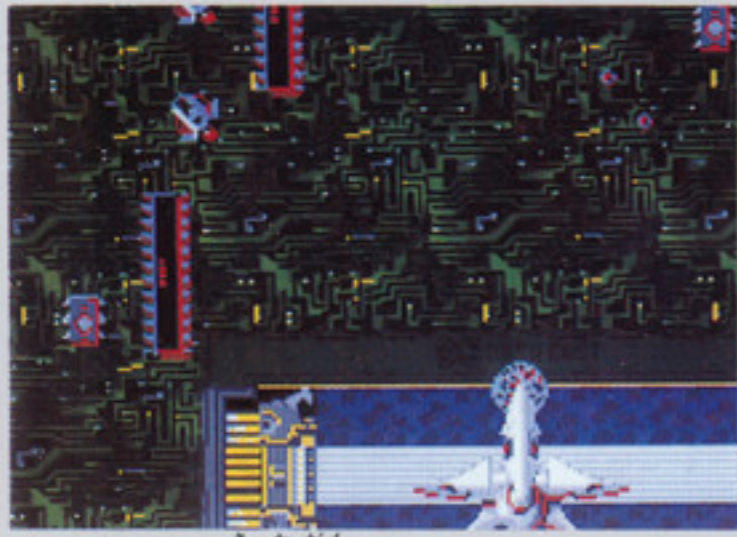
なかでも赤く光る対空砲火陣地は恐怖の場所だ。単発の爆撃では心もとなく感じるだろう。おまけに、せっかくのＥＶＯＬがこの上を漂い出してしまうのだ。

しかしながら、ここでもパワーアップアイテムのＥＶＯＬはたくさん出てくるので、順調な進化が望めるだろう。

ちなみにアーマーを持っている敵は、あまり遠いうちから撃ってしまうと、アイテムが手に入らなくなるので、引き付けてから撃とう。逆にスピードアップは、かなり長時間浮いているので、取りすぎないようにしたい。

対空砲陣地の上にあるアイテムを取りにいくときは慎重に。

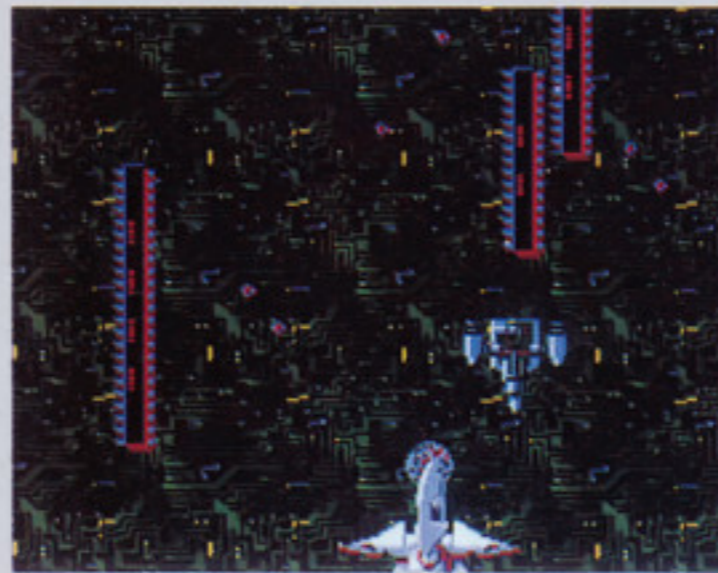
BOSS

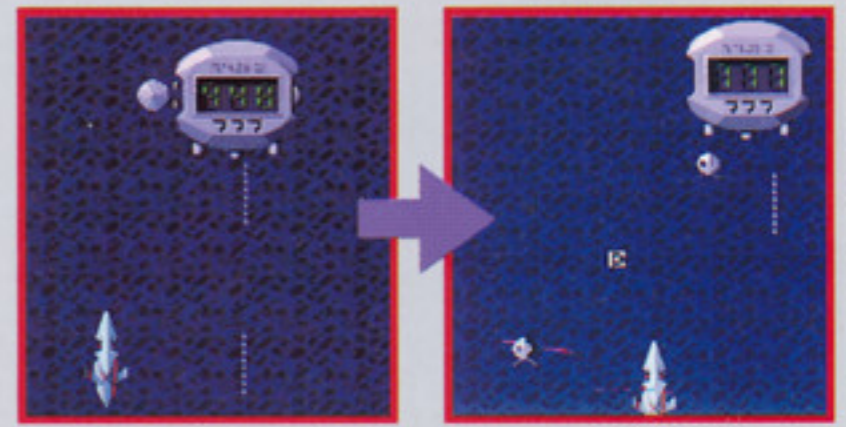
ボスはパンチパーマをかけたウル〇ラマンのような奴。４機でかごめかごめ攻撃を仕掛けてくる。トリッキーな動きに惑わされないように。最後は体当たり攻撃が来るぞ。

ステージ3

小型車、大型車、おまけに戦闘機の複合攻撃だ。ピーンチ！

青と緑の幾何学模様が新鮮な３面。ここでは地上の対空兵器がポイントになってくるはずだ。敵の兵器も個性的、かつ強力になってくるし、コンビネーション攻撃も仕掛けてくるようになる。

こちらとしては、パワーアップによって制空権をがっちり握って、対地攻撃を考えるべきだろう。

小型の対空車両は、爆撃コースに入ると同時に発砲、かつ移動を行い、かなり危険。大型車は、横に並ぼうとすると攻撃してくる。地面の色にカムフラージュされて、かなり見にくくなっているから気をつけろ。

大型トレーラーの撃ってくる弾は案外小さい。体のでかい奴ほどタマは小さいというのは本当なのだ。(アレッ？)

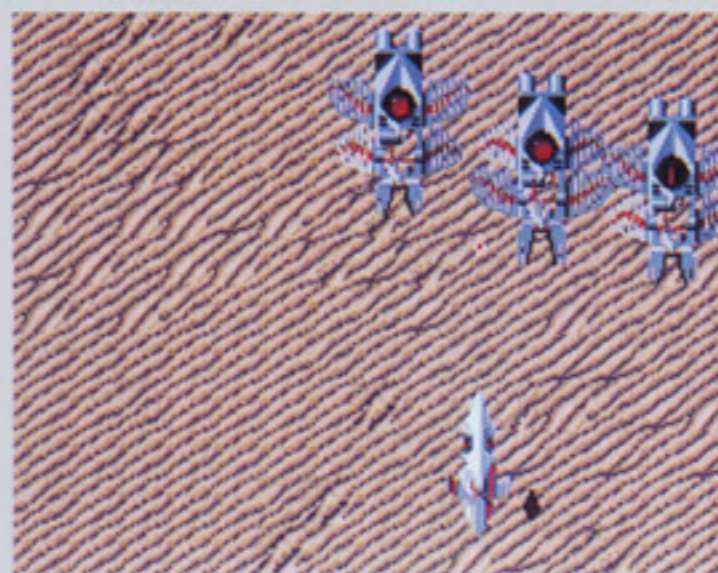
BOSS

この目覚し時計のような、パチンコの役物のような不思議な形をしているのが、この面のボスだ。

真下を撃つと数字が変わっていき、数が揃えば攻撃パターンが変化していく。またスリー７（７７７）になると、ＥＶＯＬを放出してくれるのだ。

ステージ4

砂漠と未来都市が連続する、不思議な場所で戦闘が繰り広げられる。

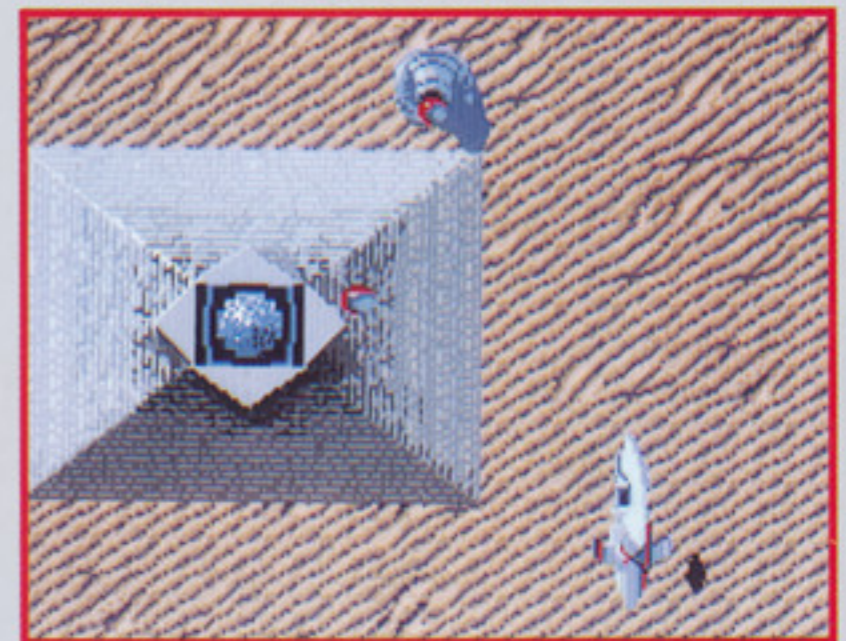
特に視界の悪い砂漠地帯での攻防は熾烈なものとなること請け合いだ。ここでも地上にある対空施設がクセモノ。何と、赤くて丸いトマトのような敵や、かぶと虫の幼

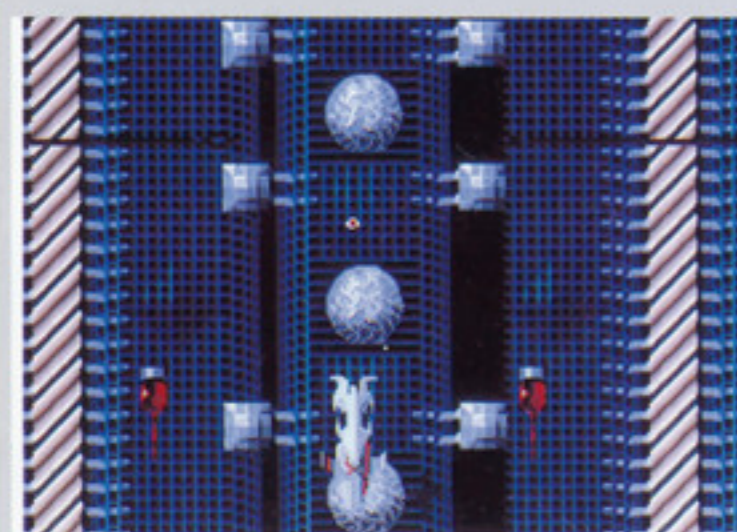
右下の怪しげなマークを撃つと、上の赤玉モンスターが出てくるのだ。

行く手を阻む、敵編隊。しかもこいつらはスピードアイテムを持っているのだ。いやらしいことこのうえなし！

虫をほうふつさせる怪物が、砂の中から攻撃してくるのである。

かぶと虫の幼虫にいたっては、こちらの攻撃が通用しないというのだから、恐ろしいじゃありませんか、ねえ奥さん(誰が〃)。

スピード以外の全てのアイテムを取っておこう。それでも安心はできないけどね。

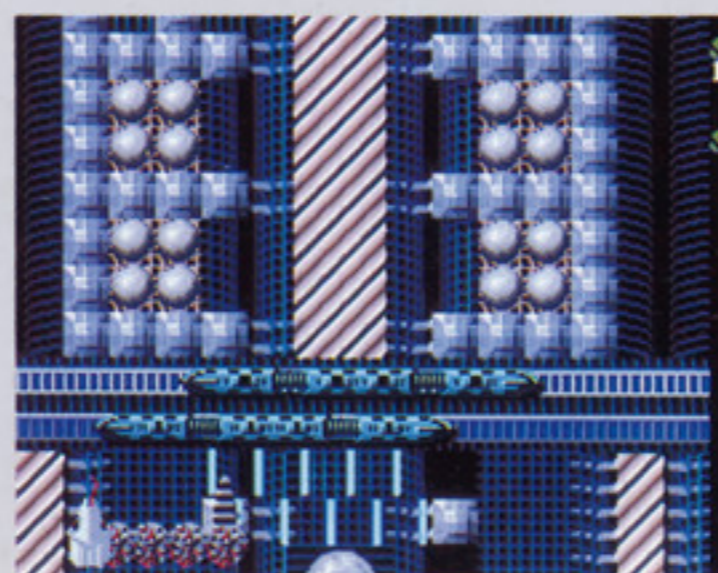
BOSS

砂漠の面らしく、ボスはフライングピラミッドときた。それ自身は、何の攻撃能力も持たないが、前後左右からかぶと虫の幼虫もどきが攻撃してくるのだ。

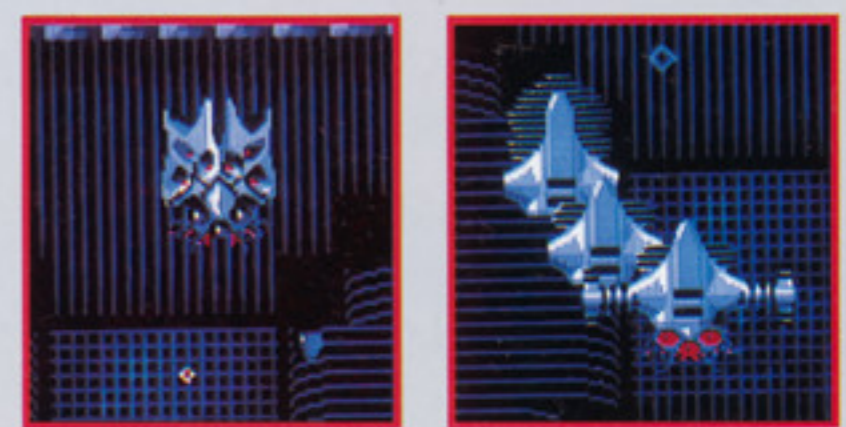
ステージ5

こいつらは後ろから、ながーい障害物を放ってくる。早めに倒そう。

敵の砲撃、銃撃が激しくなると同時に、新兵器も次々に登場してくる。

前半の山場といえるかもしれないね。

なかでも、画面を横に遮ってくる列車砲が困りもの。まともな勝負では勝てないだろう。もし君が、対地強化型突然変異をしていないのであれば、これは相手にせずに先に進みたい。少なくとも、２両とも破壊することは不可能であろうし、意味もない。画面両端をすり抜けよう。

対空攻撃に関しては、タコのような足を武器にしているＥＶＯＬ持ちの敵機に注意。動きが特に素早いわけではないが、アイテムを取りにいくと、不思議とやられてしまうのは私だけではないはずだ。

恐怖の列車砲。死角を見つけてラクラク突破しよう。爆撃ならば、必ず一両に攻撃を集中すること。

BOSS

ボスは、反射弾を撃つヤツと、花火のような打ち上げ弾を撃つものの２種類。最初の反射弾は避けにくいが、ボスの耐久力は低く、あとの打ち上げ弾はボスの耐久力が高いぶん避けやすくなっている。

いずれにせよ、早めに片方を片付けないと、恐怖のダブルアタックを受けてしまうぞ。要領よく立ち回ろうね。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER PART3

サイオブレード

4月27日発売予定／シグマ商事／8,500円

パソコンゲームで大人気のアドベンチャー大作が、メガドライブに登場！
リアルで美しいグラフィックにも注目してほしい。

漂流する宇宙船の謎に、今8人のクルーが挑戦する

プロローグ

西暦2030年。

世界は3つの勢力に分かれていた。

20世紀後半に形成された、
「自由主義国家」と「共産主義国家」。
そして、
21世紀から脅威的な経済発展を始めた、
「新共産主義連邦国」である。

各国には、
キラー衛星の配備にともない、
そのキャパシティーを上回る核兵器が、

20XX年、世界に滅亡の危機が……

2065年、世界の3大勢力は完全に均衡状態となり、各国は最終兵器を求めていた。その頃世界の注目を浴びて出発した恒星間有人探査機〝セプテミウス2〟はバーナード星系の調査を無事に終えて、地球への帰途についた。ところがその途中、メインコンピュータ〝ラクーン〟からの謎のメッセージを最後に、通信は途絶えてしまう。さっそく8名のクルーを乗せた救命艇〝キャワサリー〟が派遣された。だが、事件には軍、科学者、政治家の思惑が絡んでいた……。

情報局では、
スパイ衛星からの写真を頼りに、
工作員を送り救出を開始した。
昏睡状態の「ラクーン」を、
起こす事が出来るのは博士だけなのだ。

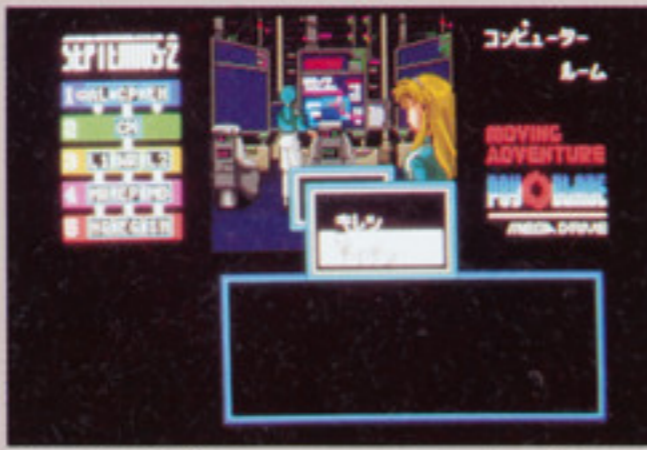
そして「ラクー……昏睡している、
「セプテミウス……
恐ろしいたくら……・・。

それは人類初まって以来、
最大の危機をともなって、
音もなく忍び寄るのだった・・・。

アイポイントカーソル＋マルチウインドウのコマンド入力

このゲームの特徴は、なんといっても情報量が多いこと。アイポイントカーソルとAボタンを使い、画面のあらゆるところから情報を引き出すことができるのだ。まさか、と思うような細かい部分にまでいろいろな説明のメッセージが用意されていて、感動してしまうことうけあい。そのかわり1つでも重要な情報を見落とすとゲームが先に進まなくなり苦労することになるぞ。部屋の隅に置いてある飾りものや、人物の手の先、機械類のスイッチなどあらゆるところを調べつくそう。

■話をする

一番重要なのは、人物の話を聞くこと。それも1回や2回聞いただけではダメ。同じ場面でも、1人の人間に何回も聞くと次々と新しいメッセージが出てくるから要注意。話を全部聞かないと次の場面に進めないぞ。

2つ以上の話題は、このウインドウに出る。

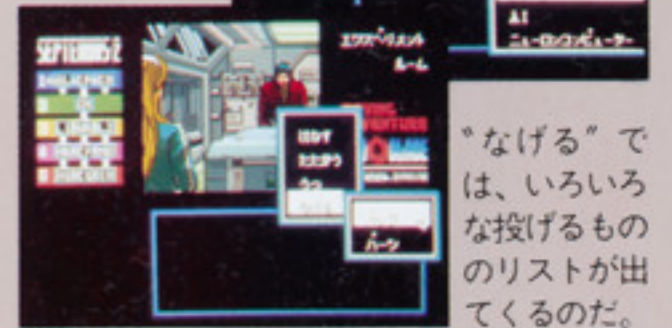
■移動する

Cボタンでウインドウを開けて〝イドウ〟を指定し場所を決める。ただし、ストーリーの都合で行けない場所もあるから注意。

ワイドな画面をスクロールさせるコマンドはアドベンチャーとしては画期的なものといえよう。

スクロールはそのまま。移動の場合は、さらに行き先を指定する。

■その他

このコンピュータでは、7つの項目について、詳しい説明が聞ける。

〝なげる〟では、いろいろな投げるもののリストが出てくるのだ。

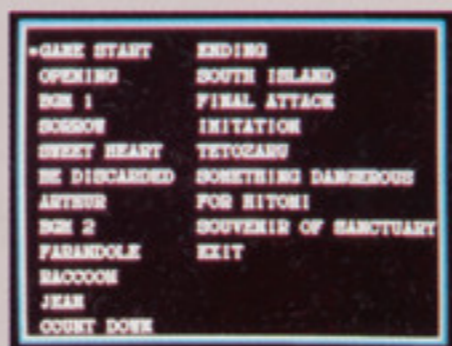
このゲームのウリであるマルチウインドウは、ストーリーの重要な場面で出てくる。上の写真の場面では〝はなす〟の他に、〝たたかう〟〝うつ〟がある。さらに〝なげる〟という変ったコマンドもある。

ゲームを楽しくする多彩なオプション

ズラリとならんだ7つのコマンドを見てほしい。これまたマルチウインドウなのだ。

オープニングはプロローグとは別ものでキャワサリーの情報が見れる。コックピットを指定するとゲームがスタートする。

MUSICのコマンドも凝っている。20種類ものＢＧＭの他、効果音をテストすることができる。

そして圧巻はイベント時のグラフィック。このゲームが〝ムービングアドベンチャー〟と呼ばれる由縁がここにある。各イベントで大迫力のアニメグラフィックが登場するぞ。プレイしたのは、サンプル版だが、シューティンググゲームも組み込まれている。

吸いこまれるように美しい宇宙空間だ。

セプテミウス2探索に向う8人のクルー

宇宙省航宙士 キース

主人公だが、使いっぱしり的存在でもあるあわれな男。キミの分身として動いてくれる。

宇宙省航宙士 ロバート

救命艇の艇長だ。常に冷静沈着で、異常事態発生の時も落ち着いている一番頼りになる男だ。

医学博士 ジミー

ふだんはあまり仕事はないが、いざ事件が起こりケガ人が出ると活躍する。通称ドクター。

宇宙省航宙士 ボブ

不言実行を絵に描いたような人物。普段は静かで目立たないが、実行力はクルーの中でもピカー。

コンピュータ技師 ソフィア

キースの恋人（になる予定）。17歳ながら、コンピュータに関しては天才的な技能を発揮する。

情報分析学者 フェミニン

何の仕事をするのかよくわからないがとにかく美人。犯人に遭遇しケガをさせられる。

宇宙省航宙士 マイケル

とにかく口の悪い男だ。人をからかったり、悪口をならべたてる。むろんジョークも得意。

化学分析学者 マーク

今回の作戦には欠かせない重要な化学分析を担当している。しかし、犯人を追跡する途中で……。

セプテミウス2の謎を暴け！

まずは停電を直せ!!

コックピット

一見、モニターの故障かと思うほど暗いのだ。

キースはもう完全に使いっぱしり扱い。

まず最初のシーンは8人のクルーがコックピットに乗り込んだ状態から始まる。キースのメッセージによればの船に異常事態が発生した時に停電してしまったらしい。とにかくこの停電を直さなければ、何も作業ができない。ロバートに話を聞くとコンピュータールームで作業しているマークに調べてもらえという。まずはコンピュータールームに行ってマークの話を聞いてみよう。コンピュータールームに戻ると、ロバートがソフィアが来るのを待ってストアハウスへ部品を取りに行けというはずだ。

シャトルを徹底的に調べよう

エスケープハンガー

20世紀のシャトルと何の変わりもない？

ストアハウスに行くにはソフィアを待たなければいけない。その間にエスケープハンガーにあるシャトルの内部を調べておこう。このシャトルはとても21世紀のものとは思えないほど古いが、いろいろな機能がついている。後で何かの役に立つかもしれないぞ！

手でレバーを操作するとは芸が細かいね。

ここにもスイッチが。他にもありそうだぞ。

セプテミウス2船内構造

エアロック
コックピット
エスケープハンガー
コンピュータールーム
リビングルーム1
ウェイティングルーム
リビングルーム2
マテリアルルーム
エクスペリメントルーム
メディカルルーム
エンジンルーム
ストアハウス
宇宙空間へ…

エアロック ➡ ストアハウス

宇宙船の中とは思えない、雑然とした倉庫。

重要なアイテムは、横のウインドウに出る。

コックピットに戻ってみるとソフィアが待っていた。いよいよ出発だ。船内からストアハウスに行く扉が壊れているために、エアロックから出て宇宙空間を通っていかなければならない。

ストアハウスとはいわゆる倉庫のようなものだが、けっこう広くて、ごちゃごちゃしており、この中から小さな部品を探し出すのはなかなか大変だ。いろいろなところを細かく調べよう。なんとか部品が見つかれば（けっこう情けなかったりして）帰還だ。

アクシデント！そして謎のファイル発見

宇宙空間

エアロックに向かう途中、突然アクシデントが発生。背中のバーニア（推進用ロケット）がおかしくなったに違いない。不気味な効果音が鳴り響き、２人は宇宙空間をどんどん流されて行く。しかしキースは冷静に判断して、なんとか最悪の状態からは逃れることができた。

偶然に流れ着いたのは、船体に亀裂の入った問題の場所だった。そして２人は亀裂の中に「シグマプロジェクト」という奇妙な名前のファイルを発見する。コンピューター技師のソフィアもそんな名前のファイルの存在は知らないという。どうらやこの船にはキースたちの知らない秘密が、まだまだたくさんあるらしい。せっかくのチャンスだが、ここは任務の遂行が先だ。もっと追求したいのをガマンして、帰ったほうがいいだろう。

ちゃんとシグマプロジェクトと読めるのだ。

帰還

コックピット

コックピットでボブに話しかけると、すぐに修理をしてくれる。そしてボブが軽いジョークとともにスイッチを入れると……。

マリックじゃないのだ。

その瞬間、けたたましい警報ブザーが鳴り響き、目の前が真っ赤に点滅。いったい何が起こったんだ！

この画面では、プレーヤーも驚いてしまうはず。

そして事件が始まった

コンピュータールーム

このアラームはコンピュータールームのものらしい。そこにはマークとフェミニンがいるはずだ。彼らは何をしているのか。場面はコンピュータールームに切り替わる。

痛みのあまり、息も絶えそうなフェミニン。

なんとフェミニンが気絶して倒れている。かなりひどい出血をしており、アラミド繊維の服は破れている。犯人は相当の怪力なのか。さらにマークの姿が見当たらない。どうやら犯人を追って行ったらしいが心配だ。ロバートに話を聞くと、まずはマークを探しに行った方がいいだろうということだった。

22世紀を知るための 専門用語事典

このゲーム、かなり難しい科学用語が出てくる。別にこれらの言葉を知らなくてもゲームはできるけど、知っていたほうがより楽しくなるのは事実。天才博士Kちゃんが、わかりやすく説明してあげよう。

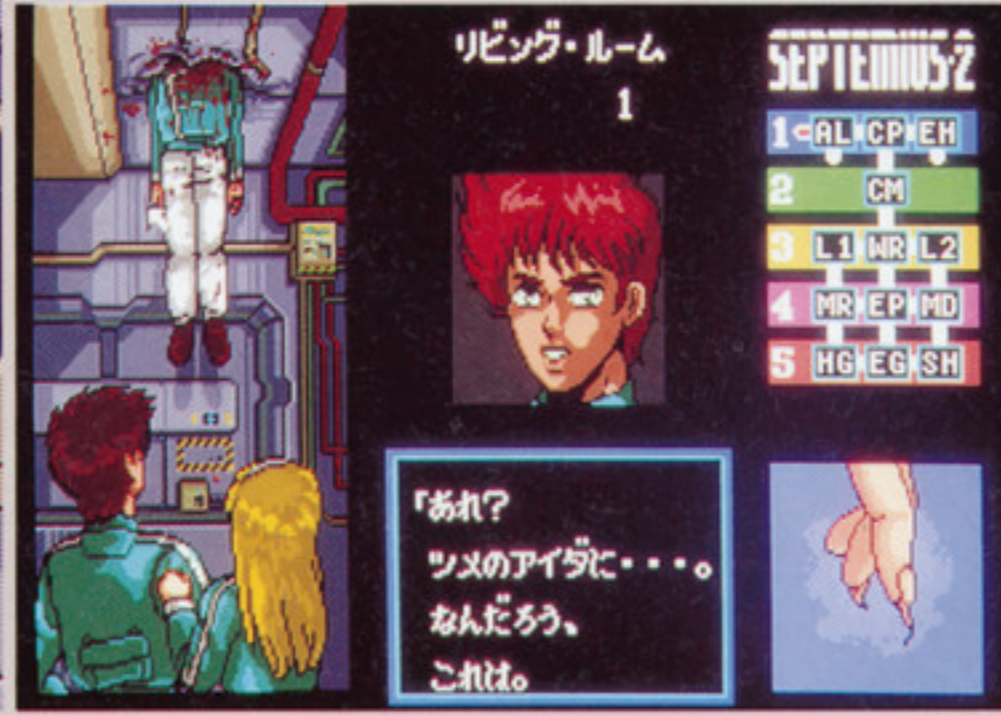
AI	ニューロコンピュータ	ラクーン
人間の脳のしくみをマネた回路をもつ人工知能。最近のコンピュータには初歩的ながらこれを搭載したものもできている。	人間の神経細胞をマネて作られるもので、ニューロ（神経）ファジー（曖昧さ）理論に基づいて現在研究が進んでいる。	2080年代に開発された人工知能コンピュータ（ということになっている）。しかし20ＸＸ年にはかなり旧式になっているはずだけど…。
サイオブレード	**亜光速飛行**	**コールドスリープ**
サイキック・オフェンシブ・セル・ブレードの略で、人工知能の細胞を異常増殖させるコンピュータウイルスのような現象。	セプテミウス2のように光に近い速度で飛行すると宇宙船の中は時間の進み方が遅くなる（とアインシュタインが言った）。	凍結仮死状態による人工冬眠。これを使うと人間はかなり長い年月をほとんど歳をとらないで過ごせるといわれている。

新展開！緊急事態が続々登場

殺人事件発生‼ ついに犠牲者が……

リビングルーム1

一行はマークを探すためウェイティングルームで二手に分かれた。キースとソフィアはリビングルーム１へやってきたのだが……。

そこで彼らが見つけたものは、天井からぶらさがったマークの死体だった。いや、正確には天井に頭がめり込んでいると言うべきだろう。とてもむごたらしくて目も当てられない状態だ。それにしてもチタン合金の天井を突き抜けるとは……。さっきのフェミニンの時といい、この犯人は人間ばなれした怪力の持ち主にちがいない。ソフィアはおびえきっていて話もできないようだが、ここで逃げ出すわけにはいかないのだ。マークの死をむだにしないためにも、何か手がかりをつかまなければ。いろいろなところを調べてみるとマークの爪の間から、人間の皮膚のようなものが……。おそらく犯人のものだろう。手がかりを見つけたら、もうここには用はない。こんな危険な所には長居は無用だ。早くロバートたちに報告しなければ。そしてもう１つ忘れてはいけないのが、ドクター、ジミー・柴垣に手がかりのこいつを分析してもらうことだ。

もう一刻の猶予もない。犯人を追いつめろ！

フェミニンが傷つき、マークが殺された。このままでは全員の命が危険だ。もうノンビリはしていられない。一刻も早く犯人を見つけ出さなければ。ロバートはまだ若いキースとソフィアのことを心配していたが、ソフィアはここに残って調査を続ける決心をかためた。

ロバートの方針が決定した。やはりここは船内をしらみつぶしに調べていくより他にない。船内の安全を確認してからでなければフェミニンを救命艇に運べないからだ。かくして船内の大捜索が始まった。捜査の対象はコンピュータールームも含めて７つ。ここはゲーム前半の難所だ。人物と話を何回も聞くのはもちろんのこと部屋中のありとあらゆるところにカーソルを合わせて調べよう。１つでも見落としたポイントがあると重要なイベントが始まらないから注意しよう。また１度調べた部屋にもう１度行くことも重要。新しい展開があるかもしれないからだ。

リビングルーム2

ここではセプテミウスのクルーが２名白骨死体となっていた。その付近で、キースは２枚の光ディスクを見つける。これが謎を解くカギかもしれない。

レーザーフロッピーは、なぜか今のCDと同じ大きさ。

マークの前にも殺人が……。

マテリアルルーム

ここにはセプテミウスに関係のある資料がそろっている。サブコンピューターがあるから、後で調査したいことがでてきたら役に立つかもしれないぞ。

エクスペリメントルーム

宇宙で採集したものを分析するのが目的の部屋。しかし、なぜか未完成の銃のようなものが発見された。何か秘密がからんでいるのかもしれない。

コンピュータールーム

リビングルームで見つけた光ディスクをソフィアに解析してもらうと船体の亀裂についての情報らしきものが入っていた。シグマプロジェクトを発見した場所だ。

キースたちが流された場所には秘密が……。

ウェイティングルーム

クルーのリクリエーションのための部屋だったらしい。昔のアイドルの写真やビデオプロジェクターなどの娯楽がたくさんあるぞ。特に謎はなさそうだが…。

隣には30年も咲いている花が生けてある。

メディカルルーム

クルーが人工冬眠に使う部屋。ところが肝心のコールドスリープシステムが何者かに破壊されていた。犯人は例の怪力の持ち主にちがいない。

これがなくては、恒星間飛行もできない。

犯人登場！ソイツは化物のように強かった

コックピット

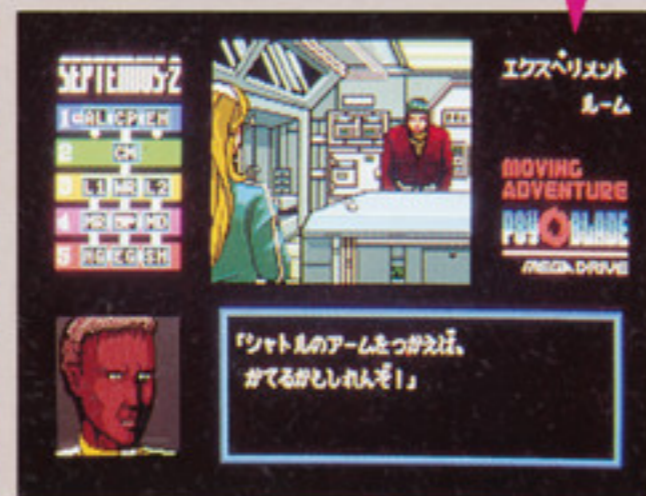
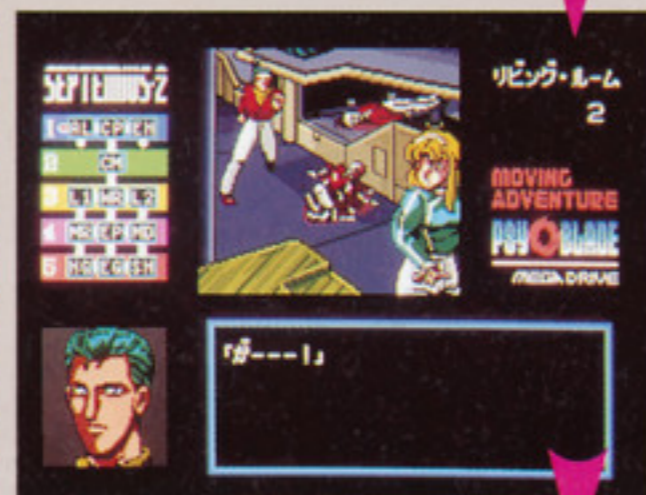
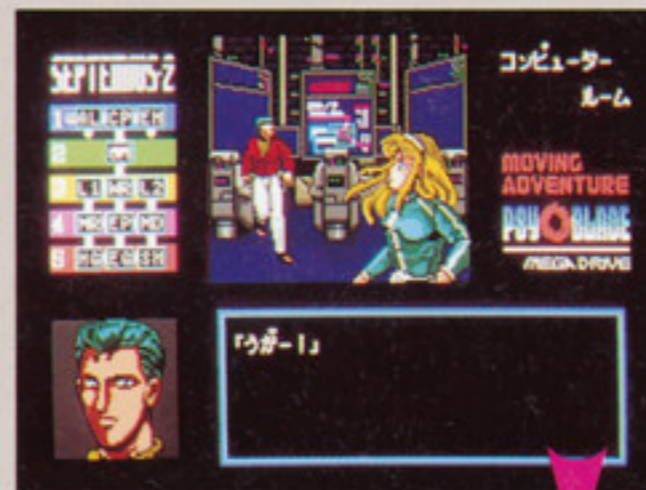
大捜索にもかかわらず犯人の手がかりはつかめなかった。そこでキースとソフィアは、フェミニンのいる救命艇に行くことになった。ソフィアがエクスペリメントルームの窓の外に人影を見たような気がするといったが、気のせいにちがいない。

しかし、2人がコックピットまできたとき、エアロックに通じる扉の前に立ちはだかる者がいるではないか。話しかけてみよう。

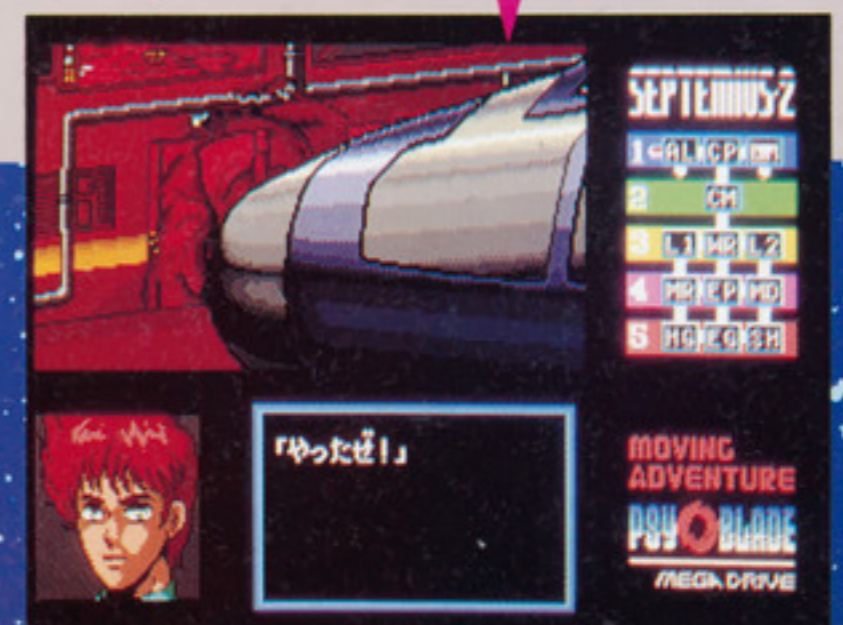
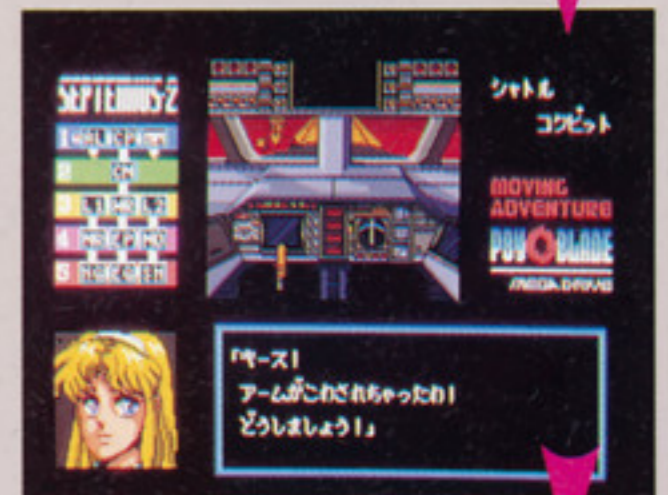
「ウガアァァーッ」。なんとソイツは突然襲いかかってきた。で、出たーッ！行方不明だったセプテミウス2のクルーの1人アーサー・ドナンにちがいない。このままではソフィアが危険だ。キースはハンドガンを抜いた。1発、2発、3発、コックピットに銃声がこだまする。みごと命中！しかし喜びもつかの間。アーサーは平然と立っているではないか。いったいこれは……。

とにかくひたすら逃げろ！

ハンドガンが効かないなんて…。こうなったら逃げるしかない。キースたちは一目散に逃げ出した。まずはコンピュータールームへ。当然、アーサーは追いかけてくる。

コマンドのウインドウには〝はなす〟〝たたかう〟〝うつ〟とあるが、話しかけても「ウガァァーッ」と吠えるだけだし、素手で戦うのはもっての他、ハンドガンは弾切れで役に立たない。ハッキリいって最悪の状況だ。こうなったら、とにかく奥へ奥へと逃げるしかない。もちろんアーサーをすり抜けてコックピットに行くのは無理。「アーサーがじゃまだ」というメッセージ出てくるだけだ。エクスペリメントルームに入ると〝なげる〟というコマンドが現われた。これで機械のパーツや銃を投げつけることができるからとにかく全部試してみよう。最後に残ったのはメディカルルームだけ。しかしどうしたことか扉が開かない。もう絶対絶命か！しかしその時、中にいるロバートがインターホンでアドバイスを与えてくれた。

「シャトルのアームを使えば勝てるかも……」。こうなったらエスケープハンガーに直行だ！

シャトル乗り込み、マニピュレーターをアーサーに向けて振り回した。しかし「バキッ」という音とともにアームはもぎとられてしまった。こうなってはしかたがない。キースはメインエンジンを点火した。炎を吹いてシャトルがアーサーめがけて突進、轟音とともに見事押しつぶした。果たしてアーサーは死んだのだろうか……。

ということで、今回はオシマイ。（文・構成／K_2ちゃん）

謎は増すばかり。クルーの運命はいかに。
……太陽系消滅まであと1200秒……

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER PART4

WHIP RUSH

セガ／5月26日発売予定／6,000円／©SEGA

『R-TYPE』をも凌ぐ、凄いゲームが現れた！　上下左右の強制スクロール、豊富なパワーアップアイテム。これが№1シューティングだ！

とりあえずめでたい！

うろんうろん(以下うと略す)／うろろろろ～ん、春だろーん。冬眠していた動物達も起き出してきて、またまたにぎやかになるんだろーん（いつもにぎやかだという声もあるが)。そして！　春といえば入学式、新入生のみなさん、おめで……

ぅおお・め・で・と一・ご・ざ・い・ま・す～っ‼

う／な、な、な、何だろーん？

染一海老之助・海老太郎(以下助・太と略す)／我々は、めでたい場所には地球の果てからでも駆けつけて、力の限りお祝いしてしまうおめでた戦士。人呼んでエビビビ・ブラザーズでございますぅ～っ‼

う／（なんか異様に元気な人達だろーん）あなた方はいったい……？

太／ハイッ、私どもは、このたびご進学・ご入学・ご就職された読者の方々へのお祝いとして、セガの新作、縦横強制スクロールバリバリシューティングゲームをご紹介にあがった次第なのです、ハイッ。

助／おめでとうございます～！

太／ゲームの名前は「うぃっぷらっしゅ」と申しまして、あの名作「あはるたいぷ」を凌ぐ面白さでございます。

「ぴいぷ」読者の皆さんも、必ずやお気に召すかと思います。

助／おめでとうございます～！

う／うろろーん、それはうれし……。

太／つきましては、うろんうろんさんにこのゲームをマスターしてもらうため、私どもが特訓をしてさしあげることになりました。ふつつか者ではございますが、ひとつよろしくお願いいたします。

う／え？　え？　ぼ、ぼくはそんな話は何も聞いて……。

太／いえいえ、何も心配いりません！

　ここにおります染一海老之助は、日本一の「うぃっぷらっしゅ」の達人。この男が、一から十まで、ゲーム攻略のコツを全てお教えしますです、ハイッ。

シューティングゲームとはいえ、一応ストーリーなんかもあって、最初のデモで現在の状況が説明される。

　うろんうろんさんは、この男の後についていっていただけば、すべてオッケーオッケーでございます、ハイッ。

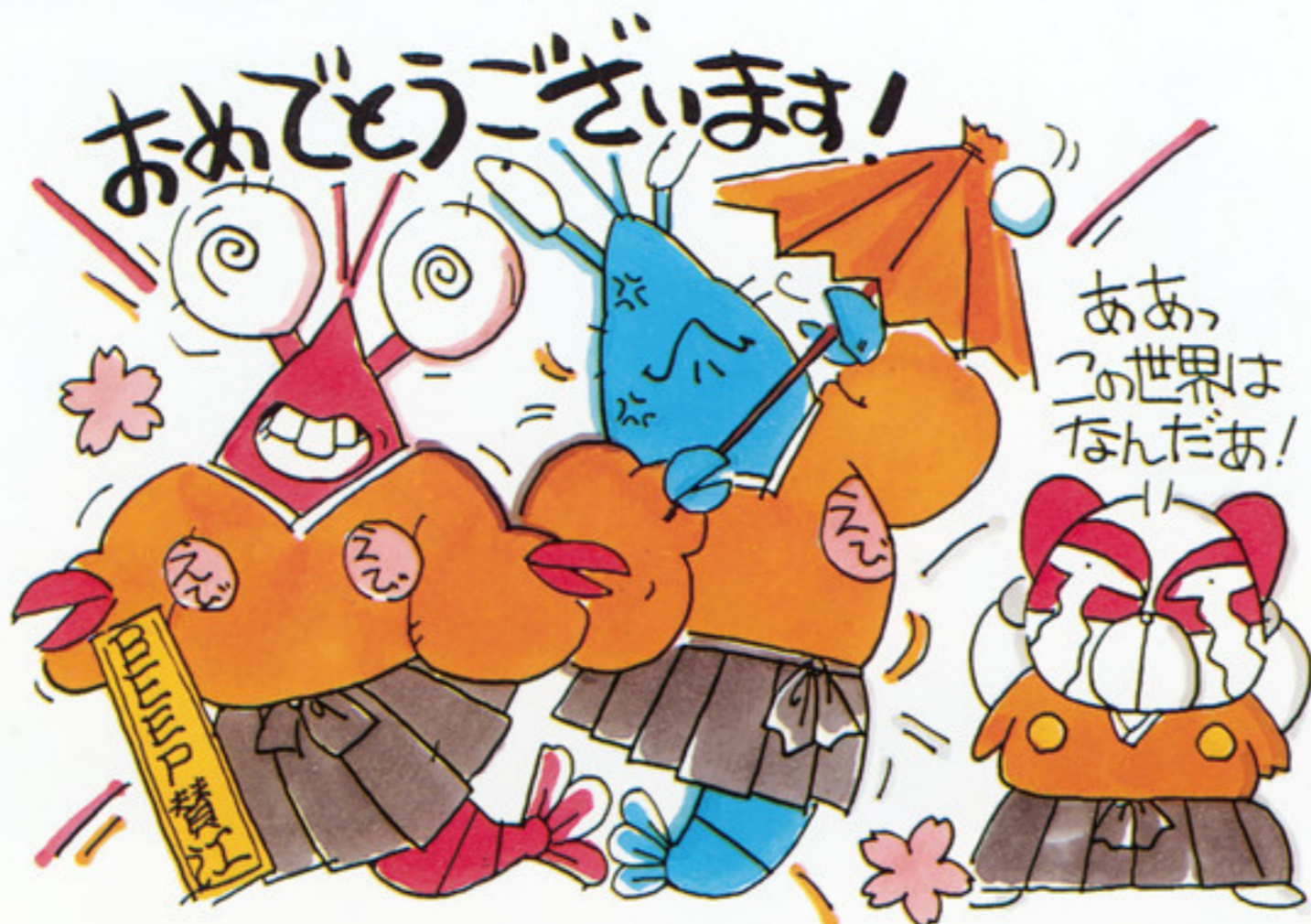
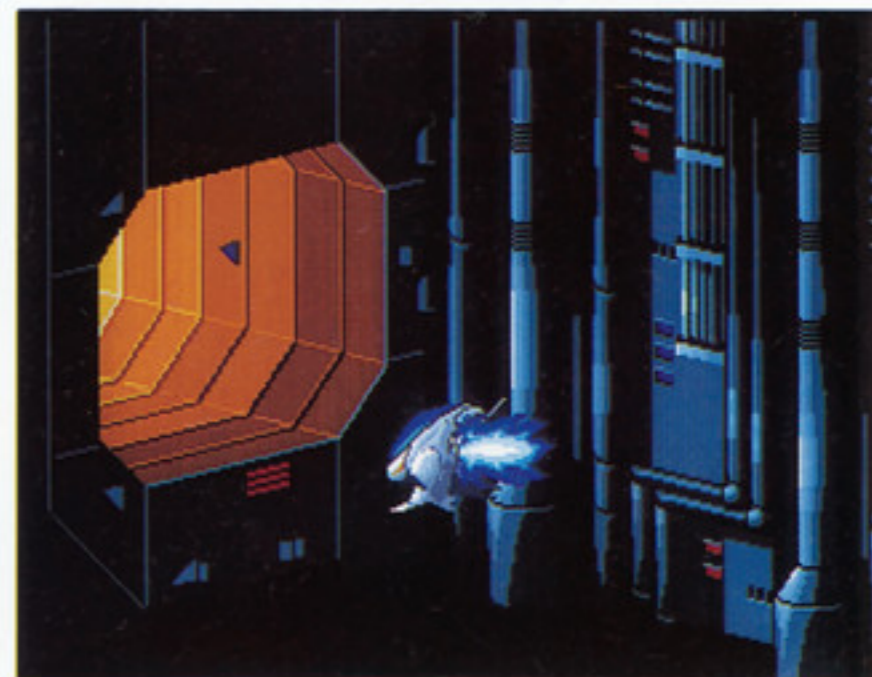
う／わ、わかったろーん。

太／あともう一つ、海老之助は肉体労働専門、私、海老太郎は頭脳労働専門ですので、操作は海老之助、説明は海老太郎が担当させていただきますハイッ。

う／(何かイヤーな予感がするんだろーん。でも、仕事だからしかたないろーん。)それじゃひとつ、お願いしますろーん。

太／ハイハイ。それじゃ海老之助さん、そろそろ始めますか。

助／おめでとうございます～！

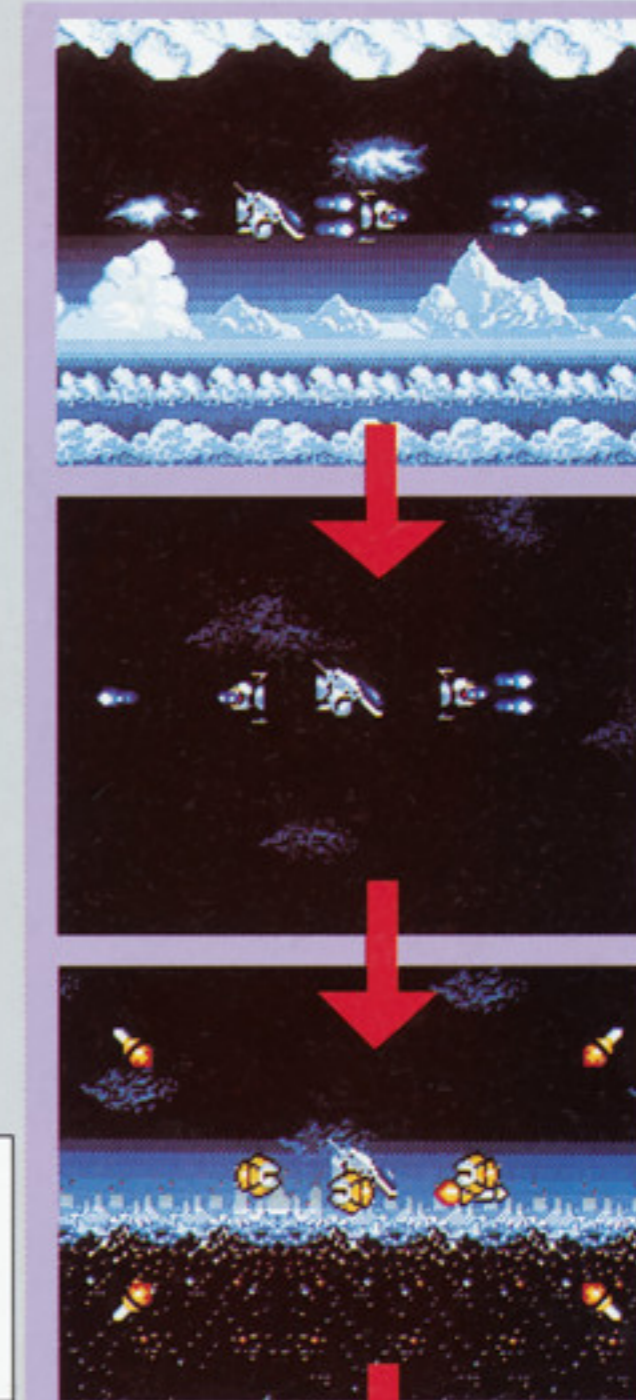
う、太／…………。

「フォースゲイト・オープン、クイックリィ。ＯＫ、レッツＧＯ！」ああっ、またオタッキーなネタになってしまった‼

4種3段階のパワーアップ

シューティングゲームの基本はパワーアップアイテム。頭に叩き込んでおこう。

太／まずはパワーアップアイテムからです。右の表をよく見て、各アイテムの特徴を頭に叩き込んでください。場所によっては、特定の武器でないとクリアが難しいところもありますからね、ハイッ。
う／後ろから攻撃してくる敵もいるんだろーん。
太／そういう時にはパワークローを使うんですね、ハイッ。Bボタンでフォーメーションを組み替えられますので、敵の攻撃を防いだり、直接ぶつけたりするといいですね。

各アイテムの特徴

アイテム	特徴
パワークロー	自機の周りに取り付いて、防御と攻撃両方の役目を果たす。Bボタンでフォーメーション変更、ABボタンでヨーヨーのように飛ばして、敵に直接ぶつけることも可能。最大2個まで取ることができる。
レーザー	威力はかなり強い。ただし、前面にしか攻撃できないので、ステージによっては（特に後半）まったく役にたたないこともある。前半の単調なマップや中ボスあたりに対して使うと、かなり効果的。
ミサイル	パワークローと併せて使えば、一度に8方向に攻撃が可能。威力の方はそこそこだが、クローと併用すれば、狙いをつけずに撃っても、たいていは当たるという便利もの。後ろから来る敵に有効。
ファイアーボール	十字ボタンの操作と逆の方向に火の玉を発射する。好きな方向を攻撃できる、非常に便利な武器。ただし、操作方法がかなり難しいので、よほど慣れた者でないと使い込なせないのが難点。

←まずパワークローを取って、弾の層を厚くする。前に出しておけば楯の代わりにもなるので、とっても便利。

←パワークローを2つ取った状態。この時点で、ヨーヨー攻撃の練習をかねてガンガン敵を潰すのもいいだろう。

←パワークローが2つ揃ったところで、改めて武器を選択する。ミサイルを一つ取っただけで、ホレこのとおり。

パワーアップチャート

状況に応じて、取るアイテムの順序を考えよう。

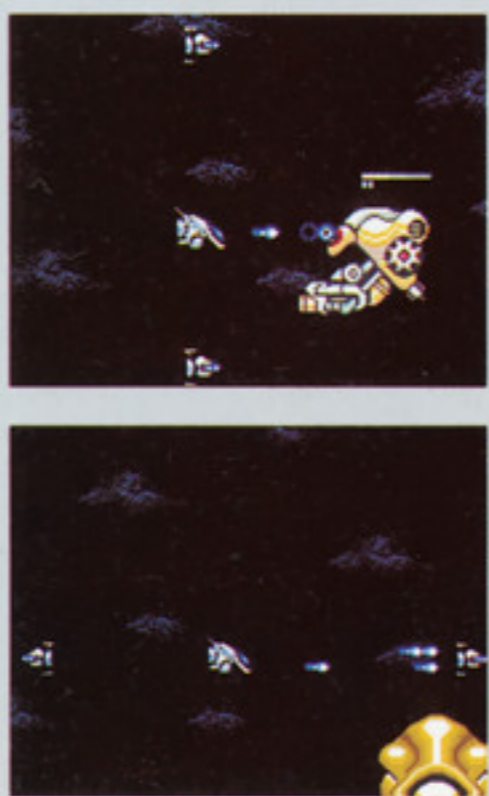
↑まず先に武器を選択して、その扱い方に慣れておくのも一つの手だ。ファイアーボールは扱い方が難しいし、レーザーは前にしか撃てない。初めのうちはミサイルが一番使いやすい武器だろう。

↑ミサイルを3つ取れば、前後のそなえはほとんど万全。弾道が機体の真正面と真後ろというのも、敵を狙いやすいので大変都合がいい。最もオーソドックスなパワーアップの仕方といっていいだろう。

↑さらにパワークローを1つ付けた状態。武器がミサイルの場合、パワークローの弾は斜め上下に飛ぶ。自機のミサイルは特定の敵を狙い、パワークローのミサイルで弾幕を張って、ザコキャラを寄せ付けないようにするのだ。

↑最終的に、ミサイル×3、パワークロー×2の状態になった。どちらのやり方も一長一短、その場の状況と自分の好みに合わせてパワーアップしよう。

必殺！ヨーヨー攻撃!!

　このゲームの凄いところは、パワークローをヨーヨーのように飛ばして敵にぶち当てるというアクションだろーん。パワークロー自体は敵に当たっても平気、このゲームの中で一番強力な武器なんだろーん。
　操作は簡単、AボタンとBボタンを同時に押すだけだろーん。狭いところに放り込めば「ブロックくずし」の玉のようにバウンドを繰り返し、近くの敵は一瞬で全滅だろーん。

←上下にヨーヨー。出てくるザコは即死なのだ。

←前後にヨーヨー。狙った敵に直接ぶつけろ！

ステージ1

スタート

まずはパワークロー

もっとも基本的な武器は、やはりパワークロー。他の武器はこれを2つ取ってから装備する方がいい。

↑ビヨーンビヨーンと、ヨーヨー攻撃の練習をしておこう。はービヨーンビヨン。

ステージ1は、障害物のある縦スクロールがメインの、比較的カンタンなステージだ。ここで基本操作をマスターしておこう。

う／ステージ1は空中戦だろーん。
太／あまーい! ただの空中面と思ったら大マチガイ。ここは強制縦スクロールもあるのです。
う／うろろろーん、下向きに攻撃するには、パワークローが必要だろーん。
太／さらにあまーい! 上下左右、敵はどこからでもやってくるのでございますよ、ハイ。
う／ううっ、これじゃクリアできないろ～ん。
太／このページをよく読めば大丈夫でございます。

正ルートはどれだ?

画面の両端は、一見通りやすそうだが、画面の外側から来る敵に対応できない。なるべく真ん中を通ろう。

↑真ん中だから何とか逃げられた。左端にいたら完全にアウトだ。

鉄塔に気をつけろ!

左側のドメルの後ろに回り込もうとすると、下から出てくる鉄塔に激突する。鉄塔が見えてから回り込め。

↑おっと、アブナイアブナイ。敵の上でミサイルを避けながらチャンスを待て。

狭いながらも安全地帯

上下のカベとレーザーは、結構手強そうに見えるが、実は安全地帯がある。敵の上下のレーザーの間、ちょうど真ん中のところに自機を据えると、敵のレーザーは当たらないのだ。

↑ちょうど真ん中につけるのは結構難しい。かなりの練習が必要だ。

浮遊機雷は見つけ次第潰せ!

降下中に現れるバッカスは、攻撃はしないが、うかうかしていると取り囲まれて身動きが取れなくなる。

右側(つまり自機の前方)からくる奴はいくらでも潰せるのだが、こいつは上下左右から近づいてくる。パワークローなしでは、まず突破は不可能だろう。

→ツブせ、ツブせ、手当たり次第撃ち落とせ。

←うかうかしてると、こうなってしまうのだ。

ボスにはひたすら撃ちまくれ!

ステージ1のボス・バスカスは、プレイヤーがパワークローを持っている時は、持っていない時の倍のHPになる。間合いを取り、間違えないように注意してほしい。

↑じっとしているとすかさずミサイルが飛んでくる。ヒット&アウェイだ。

また、こいつのミサイルは直撃はもちろん、爆風に当たるだけでもダメージを喰らってしまう強力なものなので、気をつけてほしい。

弱点は機首の三角形の部分。とにかく、撃って撃って撃ちまくるしかないのだ。

↑パワークローを直接ぶち当てれば、かなりのダメージを与えることができる。

ステージ2

ステージ2はジャングルだ。野生の血が騒ぐぜい！

う／ヨーヨーをマスターしたろーん。
助／まだまだ、次は回転逆さ撃ち!!
う／……（これじゃ曲芸だろーん）。

帰ってきた「ブーメランストリート」

ジャングルでは、ブーメラン野郎が要注意。ブーメラン発射後の本体を攻撃しようとすると、後ろからブーメランが迫ってくるのだ。

↑来た！　発射する前に撃ち落とすんだ。

↑発射されたブーメランがUターンしてくる。

スタート

↙Ⓐへ

恐怖のサンドイッチ攻撃

フォトンは、ランダムに爆弾を落としてくる。下に落ちた爆弾は巨大な水柱を上げるので、常に上と下の両方に気を配っていなければならない。

↑画面の上の方をうろちょろしている。結構頑丈。

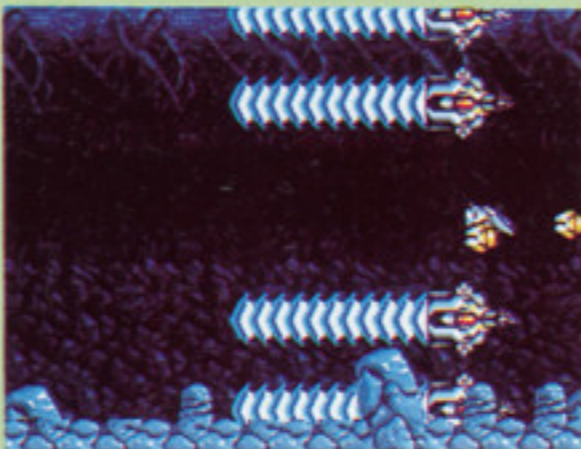
↑爆弾と水柱の、サンドイッチ攻撃だ！

間をうまくすり抜けろ

ディグリーが前方に展開するバリアには、どんな武器も通じない。水中部分での一番の難所は、こいつが4つ並んだところだ。上下に展開した時に真ん中をすり抜けろ。

→開いている時間はかなり短い。一気にすり抜けろ！

↙Ⓑへ

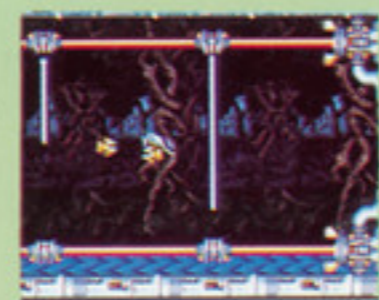
Ⓐ

後ろから来る敵に注意！

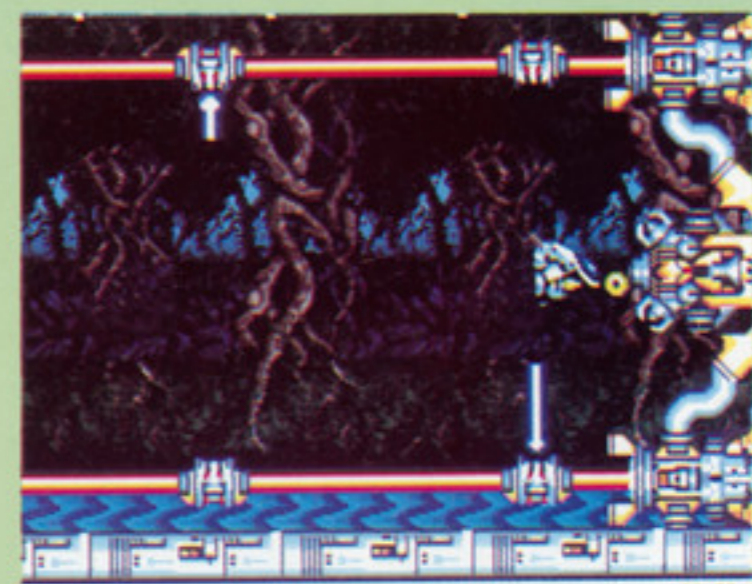
ステージ1で悩まされたバッカスが、ここでも登場。例によって攻撃はしてこないので、パワークローのヨーヨー攻撃かミサイルがあれば、問題はない。ファイアーは使い方が難しいので、やめた方がいいだろう。

↑後ろから前からわらわらと出てくる、うっとおしいヤツ。

↑でもミサイルがあれば安心。前も後ろもガンガン潰そう。

レーザーの壁が迫る！

ステージ2のボスはアクトフェンダー。上下のラインビーム上を移動するレーザーバリアを避けながら、右の機械の中心にある砲口＝弱点を攻撃するのだ。こいつも、パワークローがあるとHPが高くなる（およそ倍）。

↑移動する砲台から出るレーザーに気をつけろ！

↑中心部に引っ込んでいるうちに、態勢を立て直そう。

↑思い切り接近して、中心部を撃ちまくれ！　パワークローをぶつけ続けるのが効果大だが、レーザーかミサイルを3つ取っていれば、連射でわりと楽に倒せる。敵のレーザーに触れないように気をつければ、難しい敵ではないぞ。

Ⓑ

ステージ3

右・上・左・右と、めまぐるしく変化するステージ。ついてこれるか!?

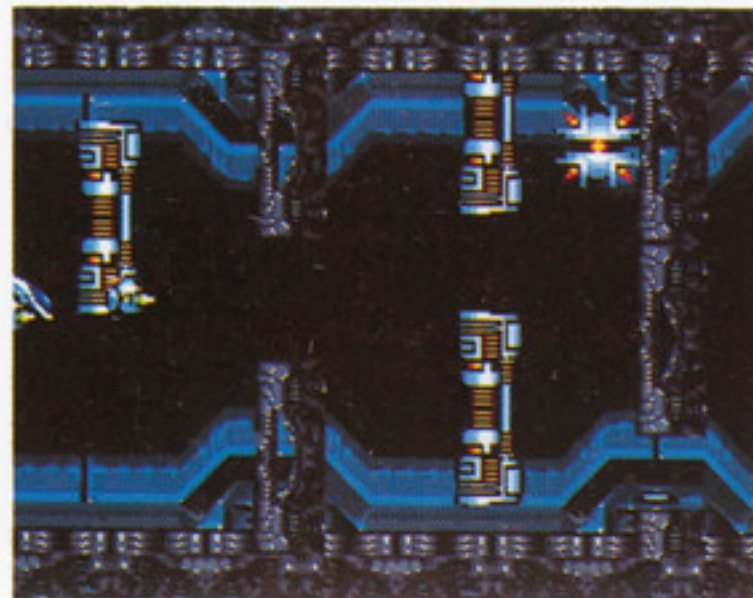
ステージ3は、このゲームの中で最も変化に富んだステージだろう。普通の右スクロールから始まって、ステージ1と逆の上昇縦スクロール。さらに、後ろ向きに進む左スクロールまであるのだ。

縦スクロールのところでは、ウォークがぞろぞろ出てくる。ホーミングミサイルを撃たれると結構うるさいので、見つけたらすぐに潰そう。

その次の左スクロールでは、後ろ向きに進む形になる。もちろん後ろからガンガン攻撃してくるので、後方攻撃用の武器を持っていないとクリアは不可能。おススメは、パワークロー付きのミサイルだ。その後は、いよいよこのステージ最大の難関に突入だ。移動する壁面に開いた狭い通路を、壁に触れないように通り抜けるという鬼のように難しい通路!! クリアのコツは、自機を左端につけてギリギリまでねばってから通路に突入すること。最初の数カ所は、少し待っていれば壁が大きく切れて通りやすくなるハズだ。

↑縦スクロール部分では、ウォークがうろうろ。

↑左スクロール部分。敵が追撃してくるのだ。

←左に向けてスクロールする部分は、後ろに撃てる武器がないと切り抜けられない。ミサイル&パワークローがベストだ。

←白いメカ部分が上下に移動しているが、ギリギリまで待つと、少し通りやすくなる。

ボスキャラ攻略法

ステージ3のボス、ディフェンド・コアは、上下左右の巨大ファンネルを飛ばして攻撃してくる。

弱点は、ファンネルを射出した後の、むき出しになった接合部分だ。

↑ファンネルは、分離した後、弾を撃ってくるぞ。

↑斜めに伸びる触手も攻撃してくる。気をつけろ。

↑右からでも左からでも攻撃できるようにしておくと心強い。レーザーは前だけだからこうはいかない。

ステージ4

いよいよ敵基地に突入。だが、その前にはアステロイドベルトが……。

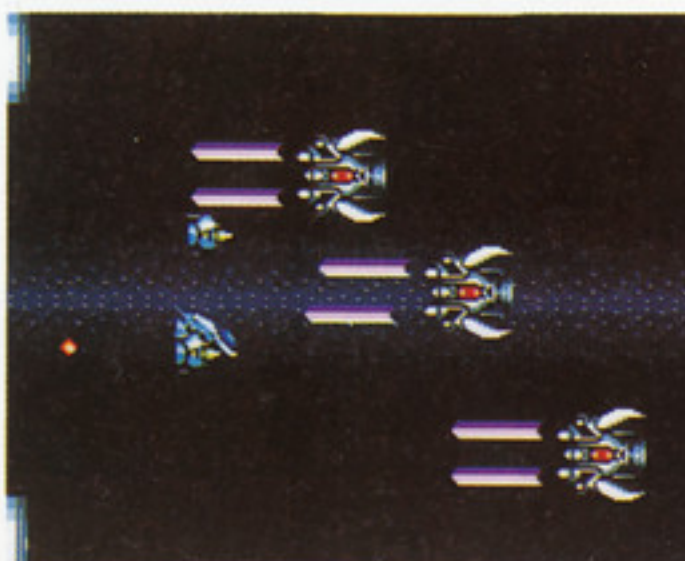
ステージ4の舞台は宇宙になる。前半部の隕石(いんせき)は攻撃こそしてこないが、動きが複雑で目を惑わせる。なかにはパワーアップアイテムが入っている石もあるので、こまめに壊して探そう。その後、中ボスのブアイソウが登場。こいつはカバーが分離して、プレイヤーの後を追って上下する。カバーを引きつけて本体から遠ざけ、すかさずむき出しになったコア部分を攻撃するしかない。

そしていよいよ敵基地に侵入。入口の足なしロボットは、HPも高く、強力な「波動砲」を撃ってくる。先制攻撃で潰そう。

→ただでさえ狭い通路に、敵がうじゃうじゃ。ヨーヨー攻撃を使え!

→ここにくる前に武器を強化しておこう。ノーマルで進路を開くのはかなり難しい。やはりレーザーが欲しいところだ。

←敵基地の入口で、大型ロボット=ピッチのお出迎えだ。波動砲に気をつけながら、集中砲火で早めにケリをつけよう。

→通路を抜けると、インペリテリが3機出てくる。フォーメーションで攻撃してくるが、惑わされず1機ずつ倒そう。

ボスキャラ攻略法

ステージ4のボス、ヴァンガードは、外郭を飛ばして攻撃してくる。外郭を飛ばすのは、中心のタイマーが4つ光ったときだ。

外郭がはずれている部分に弾を30発撃ち込むと、本体が出てくる。長い尾を振り、2つの顔から火を吹いて攻撃してくるぞ。

弱点は、炎の噴き出し口である左右の顔。集中攻撃をかければ簡単に落とせる。

↑この状態では、何をやってもムダなのだ。

↑中心部の光が揃うと殻を飛ばしてくる。

↑ムキ出しの部分に集中砲火だ。ガンガンいけ!

→ついに出た本体。顔めがけて撃て。長い尻尾に注意。

敵キャラ一覧表(ステージ1～4)

下の表は、全7ステージの内の、ステージ4までの敵キャラの一覧表だ。それぞれの特性をよく頭に叩き込んで、的確な判断と対応ができるようにしておこう。

ジャバ

主に直線や蛇行などの動きのパターンを持つザコキャラ。こちらの動きをサーチしてくるヤツもいるので要注意。　HP1

ドメル

2機でコンビになって出てくることが多い。3方向弾とレーザーを持っているので、2機で挟まれると苦しい。　HP32

バッカス

武器はないが、ゆっくりとプレイヤーに近づいてくる、いわば浮遊機雷のようなものだ。取り囲まれないように。　HP2

ゴメス

常にプレイヤーの前に回り込んで、リングレーザーを撃ってくる。回避行動は早めに。見かけによらず、頑丈な方だ。HP16

フォトン

上の方からランダムに爆弾を投下していく。水面に落下した爆弾が立てる水柱に触れると、ダメージを受ける。　HP10

ブーメラン野郎

先端のブーメランを飛ばして攻撃してくる。ブーメランは、避けてもUターンしてくるので、後ろに気を配ろう。　HP10

達人への道は遠い

う／先生！　やったろーん！　空中3回転玉乗り撃ち、できるようになったろーん！
助､太／おめでとうございます！
太／これであなたもりっぱな曲芸パンダ。どこのサーカスでも十分通用しますよハイ。
う／？？　サーカス？
太／フッフッフッ、おめでた戦士とは仮の姿。その正体は、上海雑技団の鬼調教師、金エビ・銀エビ兄弟なのだ！
助／フッフッフッ、おめでとうございます～。
う／ひー、なんでこーなるの!?　誰か助けてほしいろーん!!

サンドイッチマン

ステージ1の中ボス。上下の壁を動かし、双発のレーザーを連射する。レーザーはプレイヤーの弾を打ち消すので、離れると不利。なるべく接近して攻撃しよう。パワークローとレーザーの組み合わせがベスト。　HP128

小型砲台

5方向に弾を撃ってくる。単体で出れば怖くも何ともないが、その他の敵と同時に出現すると、小うるさい存在。　HP1

タンバ

3方向魚雷を発射する。魚雷はプレイヤーの弾を通さない。2、3機で弾幕を張られたら、かなりキツイかも。　HP12

ディグリー

水中での強敵。出現と同時にバリアを張ってしまうので、前面からの攻撃は不可能。上下か後方から攻撃だ。　HP24

連射砲台

かなり正確にプレイヤーの方向に弾を連射してくる。そのうえ、結構頑丈なので、苦戦するかもしれない。　HP16

ビビリアント

画面の上下から現れ、プレイヤーの前にくると回転する。回転中は武器が通じなくなるので、その前に破壊したい。HP2

デベロッパー

2機一組で出現するが、すぐに上下に分離して弾を撃ち始める。分離する前に2機まとめて叩いておきたい。　HP4

ウォーク

最初は普通の弾を撃ってくるが、プレイヤーが近づくと3方向ホーミングミサイルを連射する、うるさいヤツ。　HP3

マスターブラスター

上のブロックがマスター、下のブロックがブラスター。マスターに6発撃ち込めば、ブラスターとともに爆発する。HP6

スペクトラム

2機一組で出現し、フォーメーションを組んで波状レーザーを連射してくる。かなり頑丈なので、1機ずつ潰せ。　HP20

隕石

大きいものを破壊すると、小隕石に分裂。小さいものほどスピードがある。アイテムが入っていることもある。HP3～6

ブアイソウ

黄色いカバー部はどんな攻撃も通さない。このカバーはプレイヤーの動きを追って上下に分離するので、自分をオトリにしてカバーを本体から引き離し、本体のムキ出しになった部分に素早く弾を撃ち込め。　HP40

ビッチ

強力な波動砲を撃ってくるが、速射性はあまりない。砲撃を避けながら地道に攻撃していけばわりと簡単に倒せる。　HP50

チーキー

敵基地の天井や床のパイプの中にいる。ところどころの穴から攻撃してきた時だけ、こちらからも攻撃可能。　HP1

シルクワーム

敵基地のパイプの上を移動し、各コーナーで、回転しながら弾を撃ってくる。こちらの攻撃も回転中しか効かない。HP2

ジャバIII

基本的には、最初に出てきたジャバと同じもの。しかし、他の強敵との戦闘中に出てくると結構ウルサイぞ。　HP1

インペリテリ

3機同時に出現。双発レーザーと3方向弾を連射する。上下に動くので狙いを絞りにくいが、1機ずつ集中攻撃したい。　HP28

ザ・VG（ビデオゲーム）倶楽部

今回は3つのゲーム攻略を中心にドドーンと大紹介してしまうぞ〜〜〜!!

まるで戦争映画を見ているような、そんな迫力あふれるノリが再現されている。

カプコン

その昔､｢史上最大の作戦｣という映画があった。ドイツ側を監督したベルンヘルト・ヴィッキは、市街戦をノーカットで表現して見る者を驚かせた。

この『戦場の狼II』は、同じように画面を切り取ったという感じの手法で、リアルで迫力ある戦場シーンの雰囲気が出ている。

また、キャラクターやアイテムが大きく見やすいので、3人同時プレイにも十分耐える。サウンドについては、各ミッションともメリハリがあってかなりイイ感じだ。

☆目的は大統領の救出

ジョセフ ギブソン

▲元グリーンベレー第７空挺師団に所属。あらゆる兵器に精通した強者で〝仲間殺し〟のアダ名がある。

ハワード パウエル

▲アメリカ陸軍第101空中強襲師団に、志願兵として入隊。〝ウルフ＝フォース〟のリーダーとなる。

トーマス クラーク

▲アメリカ第23空軍出身。82年に、〝ウルフ＝フォース〟に編入、あらゆる兵器の操縦をマスターしている。

19××年×月。R国において革命派と保守派との対立による軍事クーデターが発生した。

時を同じくして、軍縮会談のためにR国を訪問中の合衆国前大統領が、革命派勢力に拉致されてしまった。

これに対して合衆国側は革命派勢力への刺激を考慮、前大統領救出のため秘かに〝ウルフ＝フォース〟の出動を要請した。

☆3人同時プレイもOK！

▲左が１人プレイ、右が３人プレイの画面だ。３人プレイの場合は、なかなかハデな戦闘シーンとなる。

3人プレイでは〝メガクラッシュ〟を各人が使えるので、各ミッションともクリアするのは楽。しかも攻撃も3倍!! ビギナーなら、ぜひ3人プレイで遊んでみよう。また、途中参加もできるぞ!!

☆乗り物を奪って攻撃!!

各ミッションとも乗り物が登場。5種類あって、それぞれ特徴に合わせた使い方ができる。〝ENTER〟のマークが乗り物上に出たら、ぜひ使ってみることをお勧め。

▶なかでも〝ホバークラフト〟は「風雲たけし城」を思い出して楽しいのでお勧め。

☆豊富なアイテム

アイテムは、キャラクターが大きくなったので取りやすい。しかも、それぞれ個性的なものばかりだ。主なものを下表に挙げたが、もちろんこれ以外にもあるはずだ。3人プレイの場合は、１人ずつ違ったアイテムを手に入れて遊んでみるのもいい。

お勧めアイテムは､何といっても〝火炎放射器〟と〝メガクラッシュ〟。〝グレネードランチャー〟の攻撃力は絶大。でも〝火炎放射器〟の押しっぱなし攻撃も魅力的。しかも〝火炎放射器〟は敵を総ナメにしてくれちゃうし、相手が骨になってしまうのはアブナイが……××なのだ。

パワーアップ

▲武器の火力がパワーアップする（最高10段階まで）。

アサルトライフル

▲バランスのとれたオールマイティな武器。ちょっともの足りない。

ショットガン

▲広範囲の攻撃ができる。敵の出現が多い時には便利だ。

グレネードランチャー

▲攻撃力絶大なので、対戦車の時などには、とても便利。

火炎放射器

▲火炎がかなり遠くまで伸び、しかも弧を描いた攻撃ができる。

メガクラッシュ

▲最強の武器。ただし、弾数に制限があるので、有効に使おう。

バイタリティゲージアップ

▲バイタリティのＭＡＸ容量が増えるので、必ず取ろう。

救急箱

▲バイタリティが回復する。必ず取ろう。

得点アイテム

▲色々なキャラクターとなって画面に登場。取れば高得点が手に入る。

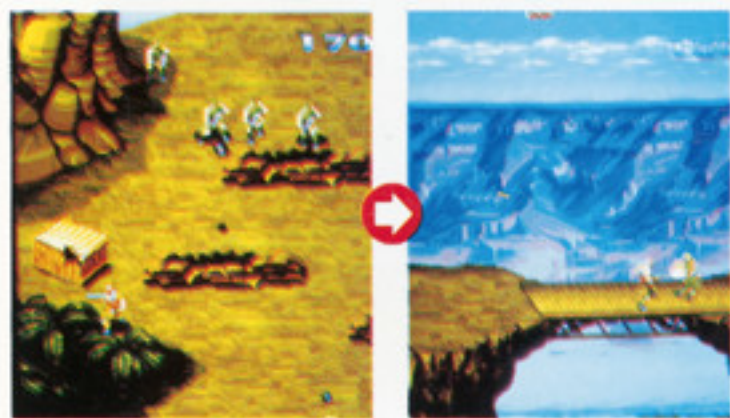
ミッション 1 海岸から上陸

仲間に守られながら、ヘリコプターから海岸に上陸。ワラワラと出現する敵兵士をまず倒せ。攻撃は比較的軽いジャブだと思えばいい。海岸を右へ進むと行き止まり、ヤシの木が行く手をさえぎっている。このヤシの木に銃弾を当てると、目の前に道ができる。

☆ジャングルを通過すると いきなり土砂崩れだ〜

◀土砂崩れが右側からプレイヤーたちに襲いかかってくる。ヒェ〜〜〜!!

ヤシの木を破壊してジャングルを過ぎると、いきなり右側のガケが崩れ始める。左側にある小屋を破壊して、先へ進む道を切り開こう。敵兵士もワラワラと現れて攻撃してくるので注意。

☆塹壕を抜けると 戦場にかける橋だ!!

◀塹壕から攻撃をしかけてくるが〝メガクラッシュ〟攻撃で楽々だ。

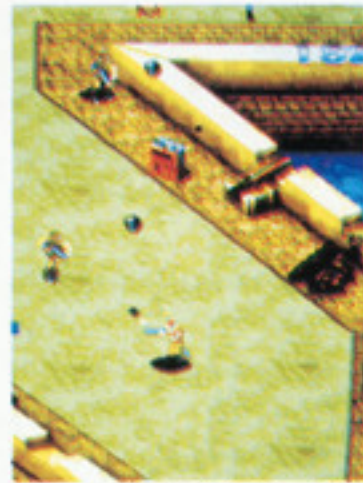
長い距離ではないが、塹壕(ざんごう)から兵士が攻撃をしかけてくる。ここさえ切り抜ければ、ボスの待ちかまえている場所まではあとわずか。でも、橋を渡る時の美しい空に見とれていると、敵の攻撃にやられてしまう。それにしても空がキレイ。

☆ボスキャラ登場

ミッション1のボスキャラはユラユラ動きながら攻撃してくる。そのパターンは決まっていない。敵の攻撃を左右によけながらあわてず反撃しよう。

▲ハリアーに似た垂直離着陸機!!

ミッション 2 前線基地をたたけ!!

映画「レイマゲン鉄橋」の市街戦を思い出すシーン。前線基地となっている廃虚と化した町の中を進む。障害物は少ないが建物が多いだけに先が見えない。最後には大型戦車が待ち受けている。

▲カーブがあるので、なかなか先の敵が見にくい。

☆ジープで敵をはね飛ばせ

◀市街戦なので、障害物が少ないだけに、先手必勝のかまえで敵を叩け!!

街の中に入ると兵士が出現、手ごたえはさほどないが、ジープの出場がやっかい。

まず、運転している兵士を倒してジープを乗っ取り、敵をはね飛ばして先へ進もう。

☆ゲゲッ、戦車軍団出現!!

◀〝メガクラッシュ〟を使って敵の戦車軍団を叩くのも一つの方法だ!!

この市街戦の大きな山場だ。戦車軍団の攻撃をかわして、逆にいかに素早くこれを叩くかが重要なポイントとなる。

☆橋を渡るとボスキャラ出現

戦車軍団を叩いて橋を渡ると、ボスキャラの登場。一定の間隔でミサイルポッドが開き、攻撃してくるので要注意だ。

▲バイク部隊をけ散らすといよいよボスの登場。

ミッション 3 大型戦艦へ潜入

停泊している大型戦艦に潜入して、ソ連のハインドに似た大型ヘリのボスキャラを破壊しなくてはならない。しかし、敵の攻撃は壮絶を極める。

こんな船の中って物が積めるのかなぁ？

▲戦艦に潜入するまでは、本当にたいしたことはないのだよ。

☆戦艦へなだれこみ〜〜

▲さぁ、橋を渡ろう!!

▲何だこの人数は。頼むよ〜〜!!

▲装甲車が、甲板走るか〜〜？

埠頭から戦艦への橋を渡ると、いきなりすごい数の敵兵が攻撃してくるので注意!!

☆重機関統と装甲車出現!! クリア目前だぞ〜〜

◀装甲車は、ドアが開いて兵士が降りてくる前に叩け!!

◀この重機関銃は〝火炎放射器〟があると、便利だ!!

☆大型ヘリがボスキャラだ!!

ヘリのドアが開いて兵士が降りてくる。けっこう硬い!!〝メガクラッシュ〟があると便利だが、それでも1発で倒すのは不可能。

ちなみに ミッション 4

ミッション4は、水上での戦闘だ。障害物がないだけにつらいぞ!!

▶〝ホバークラフト〟で「風雲たけし城」ごっこができるぞ!!

※ゲームプレイは開発中に行われたものです。

女の子でも楽しめる、パステルカラーのメルヘンチックなパズルゲームがこれ!!

ジャレコ

妖精の村には「マブーツの塔」と呼ばれる塔が建っていた。そこに住む魔物が、タムとリットの仲良し兄妹の母親をさらってしまった。2人は魔法の杖(つえ)と虹の靴で魔物を倒しながら、塔の最上階にいる大ボスを目指す！

▲緊迫した場面。お母さんが悪魔にさらわれてしまうなんて……。ビジュアルシーンもいろいろあるっ!!

遊び方によって難易度が上がる

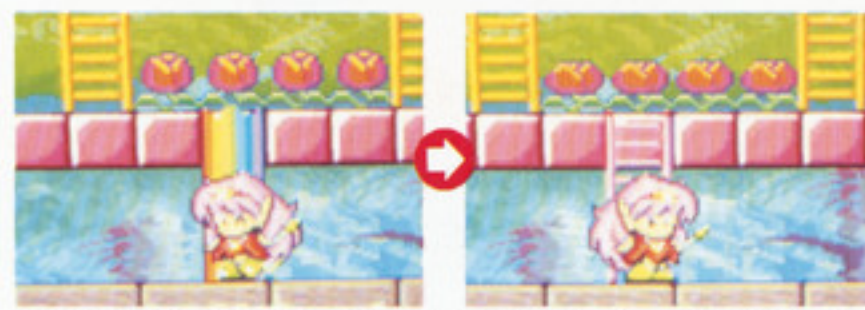
初心者でも遊べる面クリ方法と、エキスパートのためのアイテム集めの2通りの方法で遊べちゃう。

敵を倒して面クリア

エクストラを集めて1UP

▲魔法の杖を使って敵を捕まえて床に叩きつける。

▲フラワーをすべて取ってエクストラの数字を集める。

はしごをかけてフラワーを取る、はしごを使って敵から逃げる

▲Bボタンを使うと主人公の上に虹がかかりハシゴに変わる。

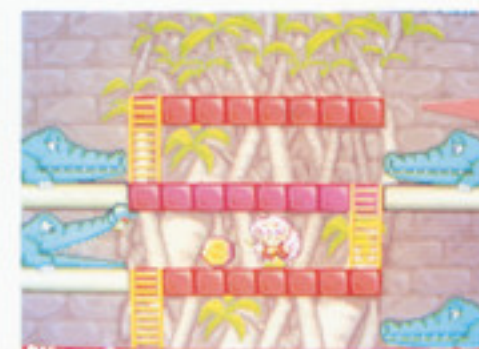
はしごを使って、取りにくいフラワーを取ったり、敵キャラの攻撃から逃げることができる。でもはしごは1度に1本ずつしかかけられないから、頭を使って!!

アイテム攻撃もできるのだ

敵を倒す時に、一定の条件を満たすとアイテムが出現する。〝バクダン〟〝ロケット〟〝ハイパー〟〝リバル〟がある。お勧めは〝バクダン〟と〝ハイパー〟だ。

バクダン	ロケット	ハイパー	リバル

メチャかわいいボスキャラたち

第1話・第2話各35面、そして大ボス面を加えると計71面。ボス面は得点によって出現ステージが変わってくる。このゲームはボスまでメチャクチャかわいい。本当に遊園地の中でゲームをしている感じ。ただし、かわいらしくても、ボスだけあってさすがに手強い。

ぐわっ!!

◀「クロコワーニ6匹」は左右3匹ずつ口を開けて、パクパク攻撃をする。

くじら〜っ

▶「ウジラ」の噴水攻撃は、上から降るように小ウジラを落としてくる。

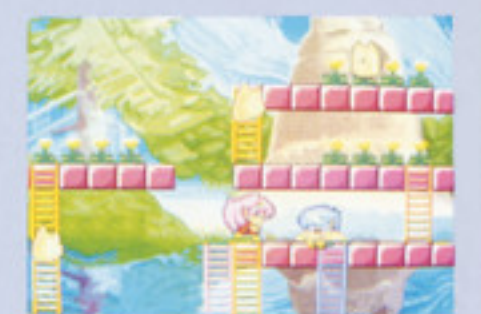
プォ〜ッ

◀「ゾーサン」は空からの体当たり攻撃とともに、小さなゾーサンを吐く。

ズン!!

▶えっ？　これがボスの「バイソン　ホード」？お楽しみだぞ!!

2人プレイも面白い

2人プレイの場合は、EXTRAをどっちが早く取るか、相手を利用するかとさまざま。

▲相手を利用したり、協力したりと遊び方もさまざま。難易度も遊び方で変わるぞ。

敵キャラもいっぱい

1話に登場する敵キャラを公開!!　14種のザコキャラは、それぞれ敵キャラとは思えないほどかわいらしい。しかし、それぞれ特徴のある動きで、プレイヤーの操るタムやリットに攻撃をしかけてくる。なお、敵キャラの動きはランダムになっている。

ザメ	ブンブ	キンチャック	テガッタ	ポコポン	ワキャ	キャロル
ヘベス	マナコ	ザリザリ	フルフル	コンキー	アワック	ピー

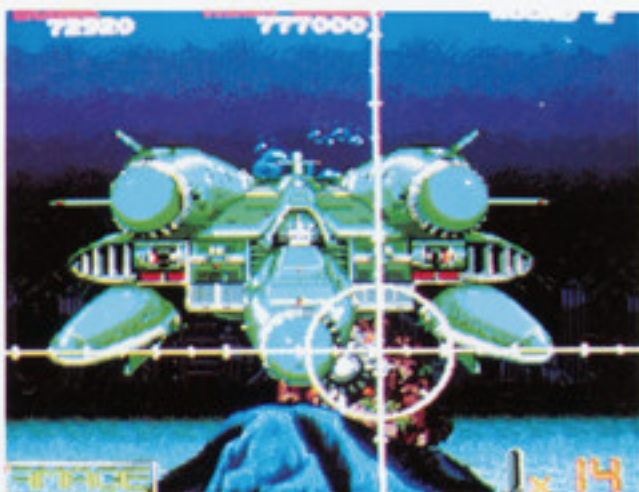
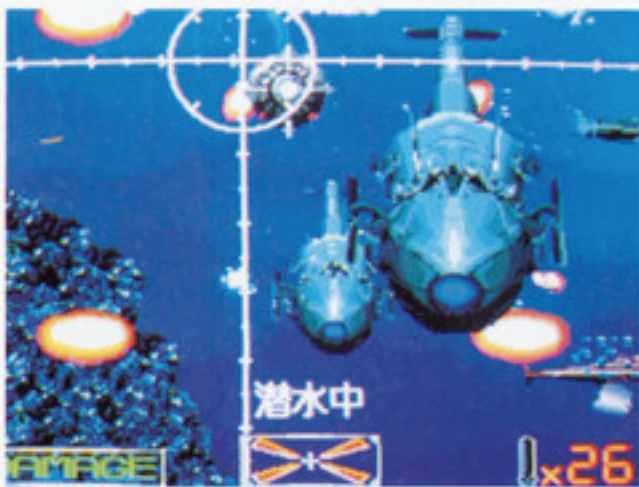
BATTLE SHARK

久々のサブマリンタイプのゲームがこれだ!!

タイトー

▲劇画「沈黙の艦隊」と「サブマリン707」どっちを思い出す？

最近少なかったサブマリンタイプのゲーム。待っていた人も多かったに違いない。

スタート時に一定の魚雷が与えられ（積み込まれる）、海底、海上にいる敵艦を攻撃する。もちろん、サブマリンキラーのヘリ軍団が海上でキミを待ちかまえている。今までの海底、海上での2次元画面のゲームとは違って、よりリアリティあふれる展開となっている。プレイヤーの目的は、最後に敵基地に侵入し、破壊すること。次号でもっと詳しく紹介する予定だ。

▲地上には空母やヘリ、攻撃機がキミを待ちかまえている。ハラハラ、ドキドキものだぞ。

ハテナ？の大冒険 アドベンチャークイズ2

アドベンチャークイズゲームという変わりダネ。

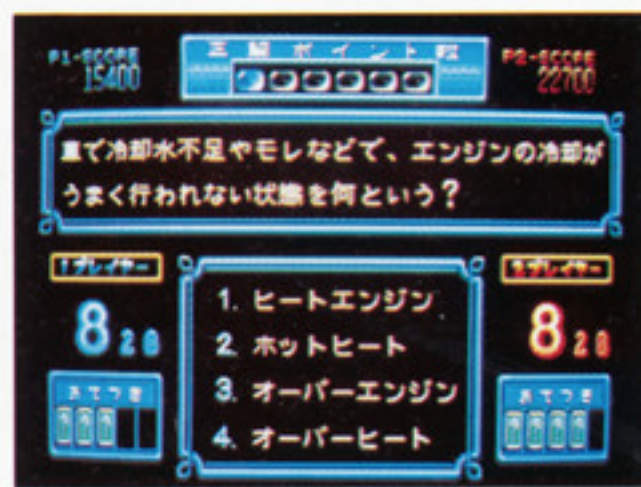
カプコン

7つのステージを、すごろくの要領で進んでいく。ただし、コマが止まるごとに問題が出題される。それが全20ジャンル。ナメてかかると思わぬ大ケガをしてしまうぞ。

彼女とこのゲームをする時には、マジになってはいけない。あくまでも軽いノリで遊ぶのがコツだ!!

▲スゴロク同様に、進む道がいくつもある。しかも道によってジャンルが変わったりする。

思ったよりも問題が難しい

このゲームの問題は思いのほか難しい。かっこつけて難しいジャンルを選ぶと冷や汗ものだ。ただし、出題者がアニメ好きということなので、アニメファンならうまくいくかも!?　あまり自慢はできないけど。

ボスとの対決はジャンルを選べる

ボスキャラは、大ボス中ボスと各ステージ2種類出現。そして天下一問答会では、恐ろしい4人衆が待っている。

ただし、ジャンルを選べるので、自分の得意分野で勝負をすれば少しはマシ？

ゲーム中に手に入るラッキーカードをうまく利用しよう。

▲ボスキャラを倒して、目的地にたどりつくと……。ラッキーカードは全部で5種類ある。

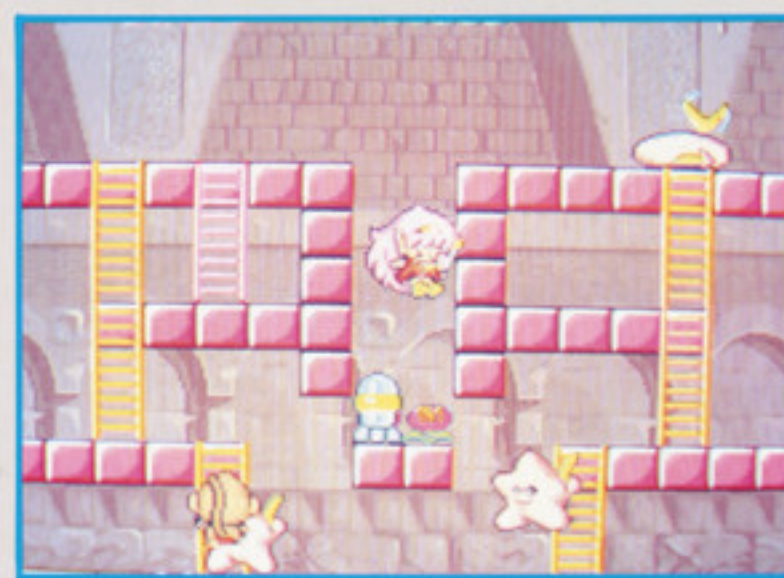
ぶっちぎり ゲーセン業界ウラ情報

ゲーセンは、ゲームおたくだけのものじゃない!!

ゲーセンのゲームの難易度が上がりすぎて、マニア向けになっているという話を最近よく耳にする。

それは「ロケーション・テスト」にマニアが集まるからだ。

「ロケーション・テスト」とは、メーカーがゲームの難易度や評価をユーザーレベルでチェックするために、秘かに発表前のゲームをゲームセンターに置くこと。とはいっても、新しいゲームのウワサに飛びつくマニアがプレイすることが多く、その結果をうのみに調整されたゲームが難易度を上げてしまうのだ。

AOUショーでも、少しずつマニア向けでないゲームが現れ始めている。また、テスト中に社員がユーザーをチェックしているメーカーもある。ゲーム業界も少しずつ変化してきているのだ。

▲女の子や、ビギナー向けのゲーム作りを始めているメーカーも出てきている。

アクション性に偶然性がプラスされた、誰にでも楽しめるゲームだ。

セ　ガ

ⓒSEGA 1990

このゲームは、紀元前の地中海地方に住んでいたフェニキア人が航海中の船上で遊んだ"宝石並べゲーム"がもとになっている。

まずは基本操作をきちんとマスターしよう。

基本操作 その1

落ちてくる宝石の並びを変える。

◀ボタン操作で、上から落ちてくる宝石の順番を並び変えることができる。

レバー操作で上から落ちてくる宝石を左右に移動するとともに、ボタン操作で3つの宝石の並び方を変えて、すでに下に積まれている宝石と同じ色を並べる。スピーディなボタン操作がコツだ。

同じ色の宝石をそろえる

タテ並び

ヨコ並び

ナナメ並び

同じ色の宝石3つがそろうと、それが消滅して、上にある宝石がそのスペースにストンと落ちる。色の並べ方はタテ、ヨコ、ナナメの3通りあって、これを上手に使って次々と落ちてくる宝石を消していく。

ポイントとしては、ナナメに宝石を消していくコツをマスターすること。また、消した宝石のスペースに入れるべき次の宝石の色まで考えられれば、更にベターだ。

基本操作 その2

モードは3つから選ぶ

▲モード選択で、上級者から初心者まで楽しめちゃう。

ゲームがスタートすると、まずモードの選択ができる。"イージー"の場合はヒントが出現。落ちてくる宝石が、下にある宝石のどれと並べれば消せるかがわかる。"メディウム"は、20,000点からスタートするが、レベル5から始まる。そして"ハード"は、なんとレベル9から始まる。

▲"ハード"を選ぶと持ち点が50,000点。でも、世の中はそんなに甘くない!?

魔法石で、同じ色の石をすべて消そう

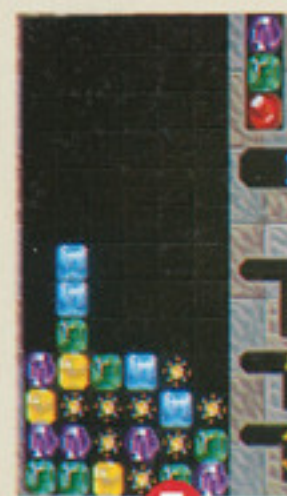
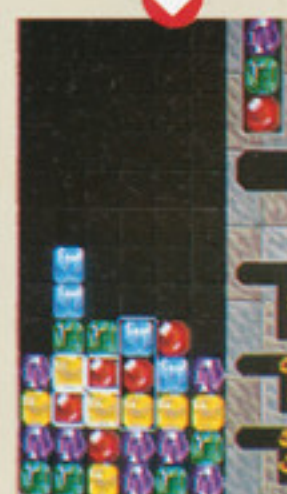
◀"魔法石"を落とすと、その下にある宝石と同じ色の宝石全てが消滅しちゃうのでうれしい。

"魔法石"には出現パターンがある。宝石を100個消せば出現する。その次は150個目。一定の法則があるので、消した宝石の数を画面上でチェックしながら、"魔法石"の出現が近づいてきたら、どの色の宝石を消せばいいかを考えよう。消された宝石の上から宝石が落ちてきてまたまた宝石が消えていく……。そして苦しい状況が一度に楽になる時がある。これがこのゲームの面白さでもある。

応用テクニック

4並び、W並びを作る

同色の宝石を3つ並べるのが基本だけど、4つ並べても5つ並べても、同時に消滅する。もちろん得点は高い。これ以外に、W（ダブル）で宝石を消す方法もある。つまり青の3並びと黄の3並びとか、タテ・ヨコ・ナナメを組み合わせて消すとか、バリエーションはかなり多い。偶然たくさん消えてびっくりすることも！

連鎖テクニックで多くの宝石を消す

消滅した宝石の上から落ちてくる宝石が、下の宝石と重なってまた消えることを"連鎖"という。この"連鎖"によって気持ちいいほど宝石が消えてしまうことがある。"魔法石"の場合がいい例で、積み上げてしまった宝石があっという間に消えてしまうのはこたえられない。2段"連鎖"はともかく3段、4段もあるので、ぜひ成功させてみたいところ。そしてW並びとの組み合わせなども考えてみると、ナナメ並びが結構使えるワザなのだ。

エキスパートは"ハード"モードで！

宝石が次々と消えていく気持ち良さだけでは満足できない、スリルがなくてつまらないというエキスパートには、得点稼ぎ(かせ)をお勧め。

レベルが上がるにしたがって、落ちて来る宝石のスピードは速くなる。下の表にあるように、消える宝石１個の得点もそれだけ高くなるのはもちろんのことだろう。

そこで、思い切ってレベル9から始まるスリル満点の "ハード" モードに挑戦してみよう。それでも、笑っていられるかな？

レベル	0	1	2	3	…
1個の得点	10	20	30	40	…

点数よりも宝石が消える楽しさ

レベルによる得点アップ以外に、並び方や連鎖回数によっても、得点は違う（右の2つの表参照)。つまり、レベルを上げて4つ並びや5つ並びの連鎖を続ければ、びっくりするほど高得点になってしまうのだ。

でもこのゲームは、偶然性や気持ち良さがウリ。得点を稼ぐことは二の次で、効果的に宝石を消していくことを考えよう。そうすれば自然と高得点が出てしまうぞ!!

3並び	１個の得点×3
4並び	１個の得点×3×2
5並び	１個の得点×3×3

開発者から一言

このゲームのサウンドは、今までのそれとはかなり変わっている。ゲームデザイナー氏にそのへんのところを伺ってみたら、「ゲーセンのサウンドはロック系が多いので、わざとクラシックにしてみた」ということだ。また、ハードなアクションゲームやシューティングが多いなかで女の子が楽しく遊べるように、あえて宝石をテーマにした美しいゲーム仕立てにしたという。

こういった大人も本気で熱くなれるゲームが、そろそろアーケードでもポツポツと出て来るのも、ゲームの方向性が少しずつ変わってきている証拠かもしれない。まだ"魔法石"を使うワザもあるけど……？

連鎖なし	基本得点×1
連鎖1回	基本得点×2
連鎖2回	基本得点×3
連鎖3回	基本得点×4

レーシング ヒーロー

セガ　©SEGA 1990

サーキットと一般道を走り抜けて、ゴールを目指せ！

10ヵ国のサーキットコースをセレクトしながら最終ゴールを目指せ!! マルチエンディングタイプで、敵車がコーナーぎりぎりに迫ってくる。バイクならではのスリリングな展開が楽しめる。また、今までのゲームとはちょっと違った画面での体感までを表現している点が面白い。画面にくぎづけになること間違いなし!!

▲先へ進むと、国別のコースセレクトができる。

▲なかなかドライビングはハードなのだ。

G-L.O.C

セガ　©SEGA 1990

コックピットタイプの新しい体感ゲーム。6月にゲーセンで会おう！

▲ディスプレイ画面も、よりコックピットに近いリアルな表現になっているのがうれしい。

アフターバーナータイプのニューゲームで、AOUショーで話題を集めたのがこの『G−L.O.C』だ。『アフターバーナー』と比較すると、イベントに時間制限を加えて、その時間内に敵を倒してステージアップしなくてはならない。体感も、よりリアルだ。

しかもマニア向けのゲーム作りではなく、初級、中級、上級とプレイヤーの腕によって3つのコースが選択できるところがうれしい。

次号ではこの『G−L.O.C』をかなり詳しく紹介できる予定だ。

ラフレーサー

セガ　©SEGA 1990

障害物をかわしながら、アウトドア感覚を楽しめるゲームがこれだ!!

青・赤・白・緑の4台の車に、おジャマカー１台（8種類のなかからランダムで現れる）の計5台で走る。画面上には、開閉するシャッターや壁などの障害物が登場。シャッターをくぐり抜けたり、壁を崩(くず)して近道をしたりと、ハードなトライアル感覚が楽しめる。ハチャメチャのドタバタレースが待っている！ アヒルの解説者もおかしいぞ。

▲それぞれのコースは、なかなか変化に富んでいる。

新連載

メガドラ裏技リーグ

君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ!

祝・セリーグ試合延長

これがコミッショナー委員長の二出川さんです。

ソーサリアン 2A
隠れアイテム

ボスキャラを倒してから下記の場所へ行くと、隠れアイテムが手に入ります。

①シナリオ1・灰色のダンジョン

リングメイルと守りの指輪

リングメイル見一つけた。

お次は、守りの指輪だ。

②シナリオ6・魔法使いの弟子

資料室の中に炎の杖(FLAME)があります。

ほのおの杖で、FLAMEの魔法が使える

③シナリオ8・マリオネットの館

ピエタを連れてボスの部屋の右隅に行くと、悪魔の爪があります。

(熊本県・LEA・♂)

カース A
1億点プレイヤー大作戦

ワイドビームを取ったらBボタンを輪ゴムか何かで止めて、図の場所でずっと待つ。

敵の弾に当たらず、敵を倒さない位置へ。

))) HI SCORE (((

1	....	30046200
2	....	02125600
3	SHIROZU	02000000
4	....	01987400
5	MAKASUGI	01500000
6	KITANO	01000000
7	MAZDA	00800000
8	OZAWA	00600000

今回は3時間試してみた。途中画面がグチャグチャになる。

(大阪府・高橋秀和・20歳)

ヴァーミリオン 3A
STR(攻撃力) AC(防御力)UP

呪いのかかった武器(ソード・オブ・デス、ダークソード)や防具(オールドニック・アーマー)を装備して、教会やラファエルの杖で呪いを解く。これを何回か繰り返していると、一度は下がりながらも、何とSTR(攻撃力)とAC(防御力)がそれぞれ9,000を超えてしまう。(滋賀県・モアイな奴・17歳)

呪いのかかったオールドニック・アーマーを装備。

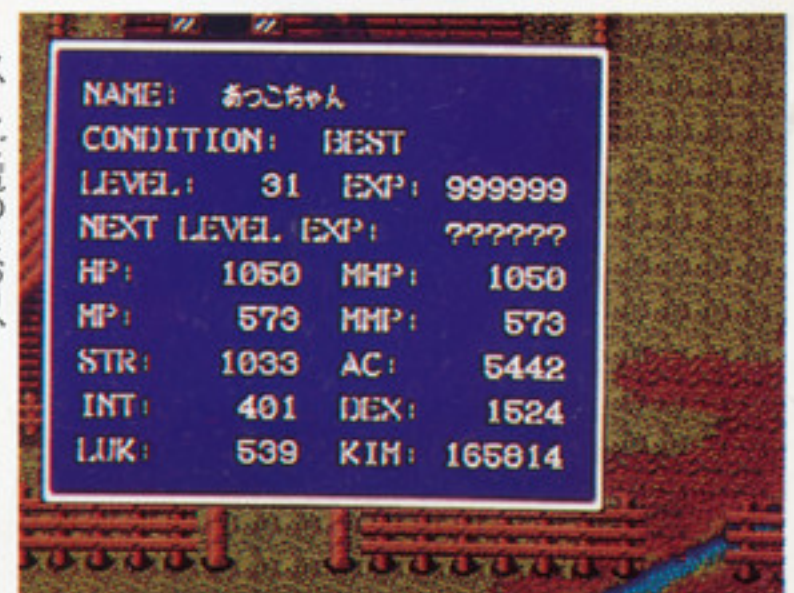
当然、呪いがかかってしまう。

これをラファエルの杖で、呪いを解こう。

これを何回も繰り返す

一度はこんな風にACが下がってしまう。

UP!

しかしご覧のとおり、5,000を越えるところまで上がったぞ。

ヴァーミリオン 3A
裏技３連発

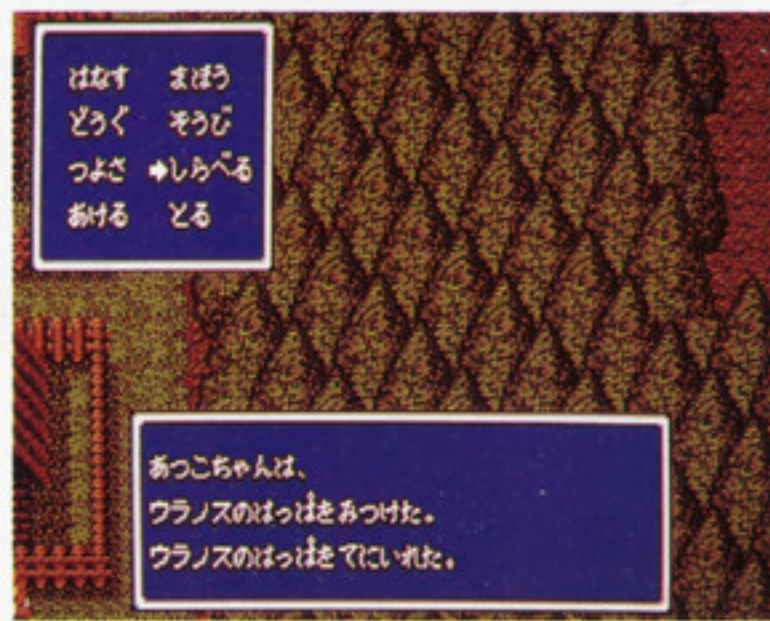
①体力全回復

クルトの町へ入ったら、すぐ右端へ行き、突き当たりで「しらべる」にすると、体力が全回復する。

宿屋に泊まらず、体力回復。他にも似たようなところがある。

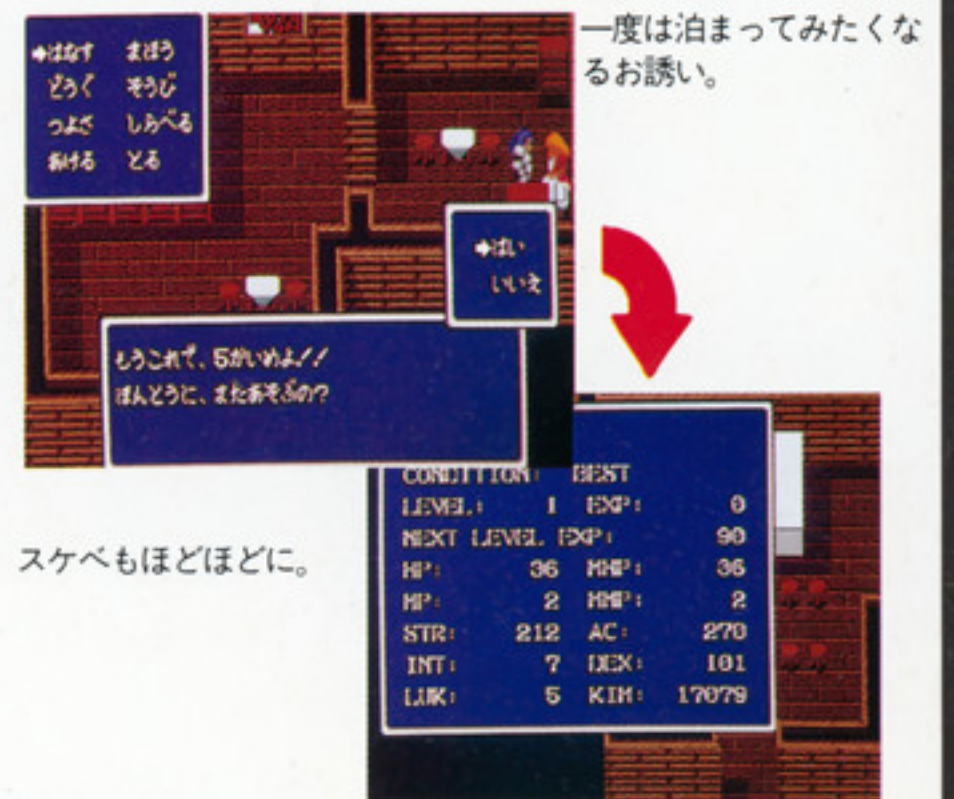
②ウラスノのはっぱ

ラフロスの森の中の一軒家に通行証を取りに行く途中、下側の抜け道の森の真ん中で「しらべる」にすると、〝ウラスノのはっぱ〟を入手できる。

これでＬＵＫを10増やそう。

葉が森にあるのは当たり前だけど、ちょっとわからないね。

③度がすぎるのは禁物

ラジェルの村の宿にいる女の人と話し、「はい」と答えると体力が半分になる。これをしつこく繰り返すと、当然死んで、牧師に怒られたあげくに、レベル１になってしまう。

一度は泊まってみたくなるお誘い。

スケベもほどほどに。

（岡山県・某国情報部員・19歳）

マージャンCOP竜 2A
蛇霊子をぶっ飛ばせ！

①蛇霊子をぶっ飛ばせ！

産波哲夫を倒すと、蛇霊子との対決となるが、ここで蛇霊子を倒すと「なぐる」というコマンドが出る。実はこの蛇霊子は、〝蛇霊子の影〟なのだ。殴ったあとのニセ蛇霊子の顔がおもしろいぞ。

どうだまいったか。

ところがこいつは偽者だった。

〝なぐる〟というコマンドが出たぞ。

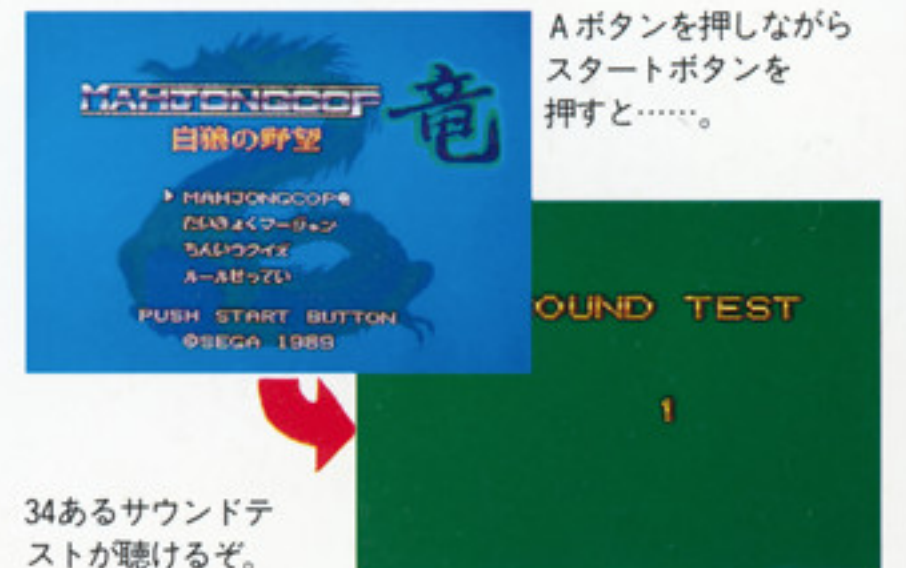
まずは１発目。顔がグチャグチャ。すっきりした。

そして出る前にもう１発。すっきりした。

これも普通では見られない「ウーロンビル」の外観。

②サウンドテスト

タイトル画面でＡを押しながら、スタートボタンを押す。

Ａボタンを押しながらスタートボタンを押すと……。

34あるサウンドテストが聴けるぞ。

（茨城県・芹沢智宏・14歳）

ハガキの書き方

ハガキの裏に、ゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的にまとめて書いてくれ。そしてさらにその下に、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

宛先

〒102 東京都千代田区九段南２－３－26 井関ビル

（株）日本ソフトバンク ＢＥＥＰ！メガドライブ編集部

メガドラ裏技リーグ係まで

（例）

メガドラ裏技大募集！

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられた裏技のハガキの中から、裏技のグレイドによって毎号メジャーリーグから１Ａまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定し選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その中から抽選で１名を選び、代表とさせていただきます。■賞には、メジャーリーグ、３Ａ、２Ａ、１Ａがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円 の図書券を差し上げます。■また、毎年１回優秀者の中からベストナインを選び、本誌誌上で発表します。ベストナインには、希望のゲームソフト２本を差し上げます。

新連載
メガドラ達人講座 Vol.1

今月号から始まった〝メガドラ達人講座〟。メガドラのゲームで、超ムズイところを徹底的に攻略してしまおうというコーナーだ。

今月号のお題『ソーサリアン』シナリオ7「ツインアイランズ」

さて、今月号のお題はというと、2月24日に発売された『ソーサリアン』。こいつには質問テレホンとハガキが山のように毎日やってくる。特に多いのが、シナリオ7の「ツインアイランズ」のサンゴの鳴らし方。このゲームに関する質問の10人中9人までが、これなのだ。そこで、今回それを徹底的に教えてしまおう。

「大ボスも倒したし、ティキの妹も助けたのに、『妖精の竪琴(たてごと)』の奏(かな)で方がわからないよー」という方々のために、特別に一から十まで教えてしまおう。相当ややこしいので、よーく読むように。

まず、「サンゴを揺(ゆ)すっても音が出ない」って人。洞窟の一番奥の部屋の右隅へ行くと、天井に枯れ草や何かで塞(ふさ)がれた穴があるのが見つかるよね。それから、その洞窟のどこかに、目の前が断崖絶壁になってる出口がなかった？　実は、ここで素直に崖下に飛び降りちゃダメなのだ。右上にジャンプして(写真①)どんどん岩山を登り、奥の部屋で見た穴の上側に回ろう。

穴にたどり着いたら「火打ち石」を使って、穴につまっている物を燃やしてしまう（写真②)。これで洞窟内に風が通り、サンゴの音が出るようになるわけだ(写真③)。

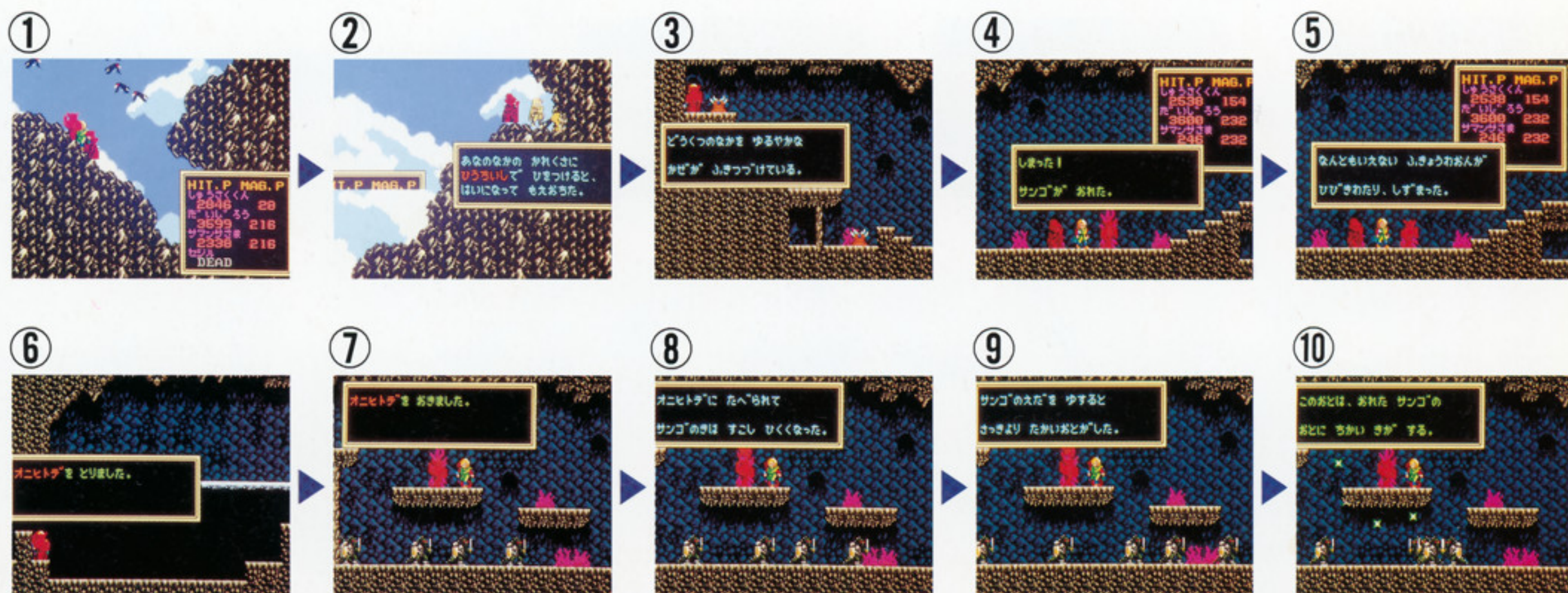
次に、「サンゴを揺する順番がわからない」って人。サンゴの音階は、入口に近いものから順に、シ(低い方)、ド、ド#、レ、レ#、ミ、ファ、ファ#、ソ、ソ#、ラ、ラ#、シ(高い方)と、わかってみれば実に順序よい並び方になっている。で、妖精の竪琴の方の音階は、シ(低い方)、レ、ソ、シ(高い方)、ラの順。

このメロディどおりにサンゴを揺すっていくと「ソ」のサンゴがポキッと折れて、正しい音が出ないようになってしまう(写真④⑤)。ここで役に立ってくれるのが「オニヒトデ」。ティキの妹が捕まっていた場所に置きっ放しなので、面倒でもそこまで拾いにいくこと(写真⑥)。

そこでだ、そのオニヒトデを「ファ#」のサンゴのところに置いてやると、サンゴのてっぺんを食べて短くしてくれる（写真⑦⑧)。そうすると半音高い「ソ」の音が出るようになる（写真⑨)。

これでめでたく折れたサンゴの代わりが完成(写真⑩)。一度洞窟の外へ出て、改めて最初からサンゴを揺すり直そう。

最後に注意を1つ。もし、1つでも間違ったサンゴを揺すってしまったら、必ず一度洞窟の外へ出て、最初からやり直すこと。調子に乗って「チューリップ」なんかひいちゃダメだよ。まあ、とにかくがんばってちょーだいな。

健闘ヲ祈ル。

メガドラ達人講座はみんなからのハガキを待っている

このコーナーはみんなのハガキの中から質問の多いものを選ぶので、どんどん送ってくれ。

応募先　〒102 東京都千代田区九段南2－3－26　井関ビル　㈱日本ソフトバンク「BEEP！メガドライブ編集部」メガドラ達人講座 まで

Kちゃんの
ドンと
やってみよう
[Vol.7]

ゲーム愛好家のための

バリバリ
全開

プレイヤー自身の健康状態を考える

どんなゲームにも、マイキャラの状態を表すパラメータが存在する。そしてキミたちは、その状態に気を配りながらゲームを進めることだろう。ところが、自分のパラメータには無頓着なプレイヤーが多い。ゲームクリアに必要なのは、才能以上に"ねばりとがんばり"であることに、諸君は気づいていないのかもしれない。てなわけで、今回は巷で話題の健康グッズに目を向けてみた。

何はともあれ、「資本は体力」なのである！

カウチゲーマーは失格 ヘルシーな生活を目指せ

ポテチをつまみながら、油でベトベトになったコントローラーを操作する。眠くなったら、そのままモニターの前でゴロ寝して、気がついたら朝だった……。

まあ、よくある「ゲームにハマった」時の姿である。どう考えても不健康きわまりない、荒れた生活といえよう。こんな生活を悔い改め、キラキラと輝く健康ゲーマーに変身しようというのが今回のテーマである。

まず、なんといってもカウチポテトはよくない。手当たりしだいにスナックを食べ、ジュースや珈琲をガブ飲みしていたのでは失格。確かに「24時間、戦う」ためのカロリーは確保できるかもしれないが、それは生理的な欲求を満たすだけの行動であって、そもそも人間らしい知性が感じられない。美しくないのである。

健康派プレイヤーの第一ステップは、「計画性のある間食生活」を実践することから始まる。間食といえども大切なエネルギー補給であるという観点に立って、スナック類、ドリンク類の成分を確かめてほしい。肥満気味の人は、カロリー計算もお忘れなく。

エネルギー補給は、バランスを考えよう

ＲＰＧでは、宿屋に泊まれば食事をしたことになったり、もし食べ物のアイテムがあっても成分までは設定されていない（そんな設定まであったら、うっとおしくてやってらんないわな）。しかし、生身の人間の場合は、そうはいかない。まあ、専門家ではないから詳しいことまでは知らないけど、生命活動に必要な栄養素というのは無数にあって、それらをバランスよく補給しなければならないらしい。不足すると病気になったりするから、けっこう重要なことなのだ。最近、〝機能性食品〟というものが登場して注目されているが（まだ、この分類の認可はされていない)、これは一般の食品と医薬品の中間みたいな存在。病気を治すためのものではないが、健康な人が健康な生活を維持するために必要な栄養素を含んだ食品というシロモノだ。医薬品と違って、一般のコンビニやスーパー、お菓子屋などで販売され、価格もお手頃。日頃、不規則になりがちな我々の食生活をサポートしてくれることだろう。右に挙げたＣＨＥＣＫ１・２は、その代表例だ。自分の健康状態と、これらの効能を照らし合わせて試してみてくれ。

CHECK 1 機能性DRINK&CANDY

効能は？

消化機能を助けて便秘を解消する食物繊維（ダイエタリーファイバー）やオリゴ糖、栄養素の中で特に重要とされる高純度のタンパク質＝プロテイン、体内のさまざまな化学反応を助けるビタミン、不足しがちな栄養素といわれるミネラル（鉄やカルシウム）など、現代人の食生活に重要な栄養素を含むのが特徴。メーカーの宣伝をそのまま鵜呑みにすることもできないが、どれもそれなりの効果は期待できそうだ。ユンケルなどの医薬品と違って、自動販売機などで購入できて、ほとんどが100円という低価格もウレシイ。味もまずまずだ。最近は同じ効能をもつキャンディも発売されている。

左から、「鉄骨飴」（Fe、Ca）「アセロラキャンディ」（ビタミンC）、「オリゴＣＣ」（オリゴ糖）。

左から、「ほねおくん」（Ｃａ）、「ファイブミニ」（食物繊維）、「ＰＦ21」（プロテイン）、「シー・エー」（Ｃａ）、「シトラップ」（食物繊維）。薄味が主流で、どれも飲みやすい。

CHECK 2 バランス栄養食

効能は？

人間の生命活動に特に重要な栄養素は５つあるといわれている。すなわち、炭水化物、タンパク質、脂質、ミネラル、ビタミンである。これらの栄養素を１つも欠かすことなく、しかもバランスよく配合した食品である。流動食のフィードバックといわれ、ほとんど普通の食事と変わらないだけのエネルギーを補給できる。思いっきりＲＰＧにハマってしまって、食べる時間も惜しんでプレイしたいときなどにはもってこいの非常食かもしれない。クセのある味だけど、慣れてくればイケルような気にもなる。

大塚製薬のカロリーメイト。ブロックタイプとドリンクタイプがある。ドリンクは１本で200kcal、ブロックは１箱で400kcalだ。

●ほねおくん　発売元／ライフミン　価格／200円●ファイブミニ　発売元／大塚製薬　価格／97円●ＰＦ21　発売元／アサヒビール　価格／97円●Ca　発売元／宝酒造　価格／97円●シトラップ　発売元／三楽　価格97円●鉄骨飴　発売元／サントリー　価格／100円●オリゴＣＣ（飴）　発売元／カルピスＫＫ・カンロＫＫ　価格／100円●アセロラキャンディ　発売元／ニチレイ　価格／100円

心身ともに「リフレッシュする」ことが、よい成績を生む！

集中、集中、集中ううう！ でも、たまには息抜きを

ゲームをプレイするときに一番大切なのは集中力だ。どんなにテクの優れた者でも、チョンボがあれば結果は同じなのだから。ところがこの集中主義が、我々の体と心に最も負担をかける結果になってたりする。ジーっとモニターを見ることによって疲れ目になり、同じ姿勢を保つことによって肩凝りになり、コントローラーを握りしめることによって指のシビレを起こす。さらに、寝不足によって昼夜の逆転を強いられて精神衛生上にも極めて悪い影響を及ぼしたり……というわけで、体力維持と同様に、いやそれ以上重要なのが心と体のリフレッシュを一定の間隔で実行することなのだ。難しいのは、息抜きの決断、ゲームの中断かもしれない。

ゲームしながらでも リフレッシュは可能だ

もちろんゲームから頭を切り離してリフレッシュするのが一番いいのかもしれないが、考え方によっては、ゲームをしながらでもある程度の回復を図ることはできる。ラウンドの変わり目にちょっと指の運動をするだけでもかなり違うだろうし、横になってプレイするだけでも体の凝りを防止することになる。

よく、外人の野球選手がリラックスするためにガムを噛みながらプレイしているけど、同じように禁煙パイポをくわえながらとか、キャンディをなめながらというのもいいかもしれない。

さて、それを実践するためのグッズが右に挙げたものだ。それぞれ、そこそこの効果は期待できると思うよ。

CHECK 3 禁煙パイポ

効能は？

禁煙、リラックス、目が覚める、の3種類。何と禁煙パイポは未成年が吸っても問題なし、という最新情報が入っている。難解なゲームで気分がいらだってきたときに使おう。頭スッキリでゲームも軽々クリアだ。

おなじみの3タイプ。間違っても「私はメガドラで学校をやめました」なんていわないでね。

CHECK 4 睡眠防止GOODS

効能は？

ゴロンと寝ながらモニターを見れるプリズム付メガネは最高だ。さらに1粒でコーヒー2杯分というカフェインの錠剤を飲めば、完璧な臨戦体制というわけさ。

決して「ものぐさグッズ」ではない。ゲーム完全主義者のためのものだ。

CHECK 5 マッサージGOODS

効能は？

肩が凝ったら「ピップエレキバン」、手が疲れたら「ヘルシーグリップ」、そして不思議な銀の球「一休さん」でマッサージをすれば、HP回復だ。

「一休さん」は堂々のナショナル製品です。

最後に 不健康はよくないと悟る

私は、職業がら、さまざまな心身の不調を抱えている。体でいうなら、疲れ目、肩凝り、指のシビレなどである。また寝不足が原因で昼夜の区別がつかない。さらに最近では人格的にも問題が出始めていると思われているようだ。自分の世界に閉じこもっている時間が長く、独り言が多いのもヘンだよ、などと忠告されることもしばしば。たぶん私と同じくらいゲームの世界にのめりこんでいるキミたちなら、この苦しみを理解してくれるだろう。

今回のKドンは、そんな自分のイメージチェンジを図ろうという、自戒の意味をこめた特集なのである。「自分でこんな記事を書いた以上、実践するしかないだろう」なんていう計画でもある。これを期に、諸君が、そして私自身が、健康について少しでも考えてくれることを期待したい。かなり、こじつけではあったけど、ゲーム愛好者を不健康の典型と見る人もいるわけだし。

（文・構成／Kちゃん　モデル／K2ちゃん）

●カロリーメイト　発売元／大塚製薬　価格／200円●禁煙パイポ　発売元／アルマン　価格／300円●プリズム付メガネ　王様のアイデア　価格／3,600円●カフェソフト　発売元／エーザイ　価格／600円●ピップエレキバン　発売元／ピップフジモト　価格／1,080円●一休さん　発売元／松下電器産業　価格／2,000円●ヘルシーグリップ　発売元／エバニュー　価格／900円

お買い得一本勝負

BEメガ・ドッグレース

先月「新機軸を導入して新装開店」などと書いたのだが、諸般の都合により延期となっている。さて、相変わらずソフトの少ない現状だが、続々とサードパーティーの作品が出始めているぞ。これからが楽しみだなあ……。

1枠

4月7日発売

ダーウィン4081

セガ　6,000円　SHT

データイーストの名作ビデゲーシューティングの移植。キミの腕次第でどんどん進化(パワーアップ)していくぞ。

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多い方が総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、及び80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの参考意見として考えてください。

審査員	買って得したもの損したもの	ダーウィン4081	オッズ
シド熊倉	ドラクエはやっぱりおもしろかった。ボクみたいにⅠ、Ⅱがかったるくて面倒だという人間にとっては素晴らしいでき。しかし、Ⅱあたりを最高！っていう人には不満が残っただろうなあ。でも慌てて当日に買う必要はなかったなあ(しかも抱き合せ15,800円)。	スピード感のないのは、やはり昔の作品といえるが、ボス面の難易度など、現代の子供にも遊べるように手が加えてあるようだ。ど派手シューティングに飽きている人には、かえって新鮮に映るだろう。	7
OLIX光治	東芝のコンピュータ「ダイナブック」を買ってしまった。『シムシティ』や『ローグ』が電車の中でできるっていうのはスゴイ（やってないけど)。ワープロがない場所で原稿を書くために買ったのだが、ゲームもできるので、とても得した気分なのだ。	確かにビデゲー版に近い。非常にまとまりのある、うまい移植だとも思う。でもなんか普通すぎる感じがするんだよね。もう少し今風のハデな画面にするとか、ひと味違った移植にしてほしかった。	6
改造人間INO	先月のプレゼントにホリトラックがあるでしょう。あれは、ドラクエ抱き合せ商法のたまものなのです。やっぱりドラクエは、半年待って買うのがお得でしょう。僕の近況は、やっとFORTRANとCASLをマスターし、今年はC言語をやる予定なのです。	ダーウィンを知らない人間にとっては、「なんだこりゃ」って感じかな。音もしょぼいし、敵も単調。でも妙にハマっていくこの感覚は何なのだろう。お手ごろなシューティングといえるかもしれない。	6
ジャムおじさん	最近買って得したゲームといえば、アスミックの『エアダイバー』だね。これ、結構楽しめるから、友達が持っていたら借りてプレイしてみよう。反対に損したのは、PCエンジンの『北斗星の女』。できはいいのだが、5時間でクリアしてしまった。	往年の名作がMDで蘇った。といってもビデオゲームでヒットしていたのはほんの3年前なんだな。移植のできはバッチリ、CDでいえばなつかしのグループサウンズゲームといったノリだね。	7

ACT……アクション　SHT……シューティング　RPG……ロールプレイング　ADV……アドベンチャー　SLG……シミュレーション

2　枠	3　枠	4　枠
4月21日発売	4月27日発売	5月上旬発売
時の継承者ファンタシースターIII	サイオブレード	DJボーイ
セガ　8,500円　RPG	シグマ商事　8,500円　ADV	セガ　6,000円　ACT
セガオリジナルRPGの第3弾。今回は親子3代に渡る壮大な物語。その継承の仕方によって、8通りのエンディングがある。	メガドライブでは最初のアドベンチャーゲーム。しかもシグマ商事の参入第1弾だ。名付けて、動く動くのムービングアドベンチャー。	セガのビデオゲームからの移植。ローラースケートを履いて、ダイナミックに敵を倒す、アメコミスーパーアクション。
キャラのデザイン、サウンド、システムと、今までのPSシリーズとはかなり違う。RPGとしてはまあまあのデキなんだけど、セガ看板のシリーズにするには、かなり?の部分を残したゲームだ。 **7**	パソコン版の影響で残ったマウスカーソルは、結構かったるい。しかし、狭い宇宙船内で次々に起こる怪事件が緊迫感を増し、それを感じさせないようになっている。ちょっと高いけど、いいゲームだ。 **7**	ビデオゲームからの移植完成度は高いが、ただそれだけといった感じ。もう少しメガドラとしてのオリジナルの部分も付けてほしかった。プレイヤーが1ストックのライフ制というのも結構辛い。 **6**
これにはちょっと首を傾げちゃうよ、わたしは。このシリーズはセガの代表作のはずなのに……。ストーリーについてはさておき、ゲームをやる気にさせるための演出がないような気がする。 **5**	ADVはメッセージ処理が重要。このゲームはオープニングで漢字が使用されているものの、本編では皆無。制約はわかるが、メガドラの高年齢層を考えれば、無理してでもやってほしいと願う。 **6**	致命的な短所もないが、グラフィック、アクション、ゲーム展開とも何となく単調。あまり開発に力を入れなかったのか、とも思えてしまう。でもメガドラ版『北斗の拳』よりは、デキはいい。 **6**
前作が近未来、その数千年後の話なのに、中世欧的な設定。ネタに詰まったのかな。でもさすが3作目だけあって、安定感があるよね。「すごい!」というほどではないが、そこそこ遊べるだろう。 **7**	映画「エイリアン」を思いださせるストーリー、スムーズなアニメーション処理、操作性の良いシステムなど、どこを取っても秀逸なADVだ。人間では解けないような不条理も謎もないぞ。 **8**	ゲーセンではあっという間に消えたので、つまらないという先入観があったけど、やってみるとなかなか面白い。ボスキャラの攻撃法やスージー甘金調のクリアデモも、ハイセンスで二重丸。 **8**
御存知、MDのRPGにおける中心的存在のゲームなんだけど、ゲーマーによって好き嫌いがはっきりと分かれるかもしれない。でも、中盤以降は結構盛り上がるし、買って損はないと思うよ。 **8**	これは、はっきり言って素晴らしいできだ。MDではアドベンチャーゲームがないだけに、余計光って見えるのかもしれないが……。でも、高年齢層向けの内容になっていることには要注意。 **9**	MDだから移植のできには全く問題なし。しかし、そもそものゲーム内容だけに、やや面白味を欠いてしまい、大味なイメージは否めないところ。アクションゲーム好きの人にはお勧めできるだろう。 **6**

2枠、3枠は値段がネックとなって、年少者には手が出せないかもしれない。しかしセガを語るうえで2枠ははずせないので、新入学のプレゼントにねだってみよう。今回はジャンルがバラバラなので、ほどほど遊べるぞ。

どうも不作のようだ。あえて選ぶなら4枠『DJボーイ』かな？　データイーストファンなら1枠もいい。ただ万人に勧められるものではないかもしれない。あくまでも〝ファン〟にお勧めね。でも今月はパスが賢いと思う……。

点数は高くないけど、2枠は興味が尽きないところ。難しいが、3枠、4枠は思い入れがあるならば買っておきたい。サン電子のまあじゃんが4月27日に発売されるのはチェックしておこう。モデムの動きも気になるね。

今月は何といっても3枠と2枠を抑えておきたい。サイブレにはパソコンゲーム独特の高貴な味わいが、PSIIIには定番という意味での安心感がある。話は変わるが、僕は今、『エアダイバー』にハマっていて、いつも肩が凝っている。

サン電子の『TEL・TELまあじゃん』が4月27日に発売されることになりました。

SPT……スポーツ　PUZ……パズル　TAB……テーブル　A／R……アクションロールプレイング　A／A……アクションアドベンチャー　ETC……その他

んなもん食ったら死んでまいまんがな!?

世紀末パチモン英雄伝説

第5話　史上最強の侵略(後編)

原作　木川存美
まんが　日高水泳部

乱暴宇宙人スタローン星人
(from ランボーIII)

「SEGA」壊滅! メガドラマンに明日はあるか?

翌朝

…ふー、
夜明けか
とうとう
現れなかったな
メガドラマン
9X!

では
約束だ
仕方がない
この美しい星を
ぶっ壊させて
もらうぞ!

ぬぅおりゃあ

ぬぅ?
この地響きは
なんだ?

待たせたのう
はぁはぁ
スタローン星人
はぁ

なに?

ズッ ズン ズーン ズン!

モアイみてえ。

はっ
はっ

ズウゥーン!

ゲッ!

なんだあ
この
生き物は?

失礼な!
見ての通り
メガドラマン
9X様
だわさ!

2週間の間
温泉につかって
うまいもん
食っとったら
ヘビーバージョン
化してしまった
のよ!

は、
は、

ええい醜悪な!
一発で
ブタのエサに
してくれるわっ!

ブンッ

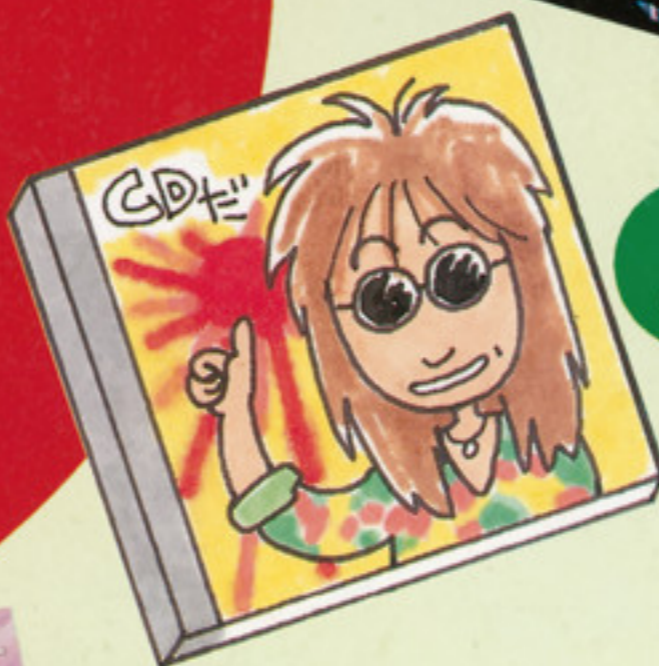
祝月刊！

150名に当たるBEメガ読者プレゼント

いよいよBEメガも月刊に！　ヤレ、秋号だの、○○号増刊だの、読者のみんなも何かと不自由だったに違いない。でも、今月からは間違いなく8日発売（休日は除く）。プレゼントの締切も毎月8日、忘れずに！

応募方法

48ページのアンケートハガキに全て答えて、切手を貼って送ってね。締切りは5月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は7月号の「びーぷるらんど」で。

1 5名
ポータブルCDプレイヤー ディスクマン
●発売元：ソニー
●定価：19,500円

2 16名
お好みCD
CDなら何でもOK。ただし、手に入れるのが困難なものはご容赦を。
●提供：BEメガ㊥

3 3名
ジョイパッドXE-1AP
『アフターバーナーII』専用のアナログ・ジョイパッド。
●発売元：電波新聞社
●定価：13,800円

7 20名
映画チケット
ウルトラQザ・ムービー／星の伝説
全国の松竹系で4／14より公開。実相寺監督が自然破壊をテーマに撮った。古代神獣"薙羅"が吠える！
●提供：セガ・エンタープライゼス

11 20名
クラックス・バッヂ
非売品。アメリカから届いた限定品！
●提供：ナムコ

12 20名
ギャルズクラブ・テレカ
非売品。すっかりお馴染みになったテクノ・ギャルがカワイイ！
●提供：テクノソフト

5 5名
メガドラ ファンタシースターIII
●発売元：セガ・エンタープライゼス
●定価：8,500円

4 5名
メガドラ ダーウィン4081
●発売元：セガ・エンタープライゼス
●定価：6,000円

13 10名
CD「Excursion」
テクノソフトのゲームミュージックコレクションVOL.2で、12曲収録。
●提供：テクノソフト

9 5名
サイオブレード・電卓
非売品。ソーラーパワーのカードタイプ。
●提供：シグマ商事

サイオブレード・テレカ
非売品。ゲームテレカ・マニアの垂涎の1枚！
●提供：シグマ商事

8 3名
サイオブレード・パネルスピーカー
非売品。アンプ付きで！
●提供：シグマ商事

6 5名
メガドラ DJボーイ
●発売元：セガ・エンタープライゼス
●定価：6,000円

10 10名

最後のチャンス！

マークIII・ゲームソフト ●提供：ＢＥメガ編

14 1名 ドラクエ小説

「精霊ルビス伝説」全３巻

〝上・遙かなるイデーン〞〝中・運命の翼ラーミア〞〝下・魔の山オーブ〞をセットで。

●発行：エニックス ●定価：各1,000円

15 5名 アフターバーナー

16 5名 ファンタジーゾーンII

17 3名 オパオパ

18 3名 グレートゴルフ

19 2名 トライフォーメーション

20 1名 ロッキー

21 1名 スケバン刑事II

22 1名 ロード オブ ソード

23 1名 アウト ラン

INFORMATION

月刊の第１号いかがでしたか？ BEEP亡き後、メガドライブの情報はどうしたらいいんだ！ という連日のユーザーからの熱い声に何とか応えようと、とりあえず賭にも似た気持ちで発刊したのが、BEEP！メガドライブでした。紹介するソフトもあまりなく、サードパーティーも１社だけという発刊当初に比べ、環境はよくなったとはいえ、まだこれからという気もします。これからも本誌はがんばりますのでよろしく！ ところで、みなさんのメガドライブは元気ですか？

6月号は**5月8日発売です。**

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・230・7689 月曜日〜金曜日の午後４時から６時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人（ライター希望の人のみ）。ゲーム以外にも趣味のある人。

【応募要項】ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内（書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。

採用の場合はご連絡します。１ヵ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

編集長 川口洋司

副編集長 近藤 裕

編集スタッフ 白勢房枝 福田信之 桑原 修 セザール松本 大内めぐみ 羽山大輔 錦織 正（スタジオハード） 朝日幸嗣 小林義人（ケイ・ライターズクラブ） 田中成美 田中裕也（メディアミックス）

編集アシスタント 秋山未来 佐々木功一 吉村勇子

編集協力 井上 滋 折原光治 島津泰彦 鳥谷博明 鍋田雅弘 花島 新 原 頼一 山田淳一 木川存美 セザール松本 吉野家牛兵衛 三ツ浦孝志 大内みどり（スタジオハード）

レイアウト アート・サプライ 石原賢二 田辺智代 土井野修清 渡部玉美 蝦名文伸 星 淳二（スタジオハード） 松本 淳（メディアミックス）

フォトグラフ 蒲生晴夫 鬼頭栄次 佐々木彩子

イラスト 木村久美子 近藤ゆたか 徳永 健 滑子堂本舗 日高水泳部 八重樫彩蔵 山本光彦 ジャンパー山口

校正 アレフ **印刷** 大日本印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

別紙アンケートはがきに該当する番号を書いてください。

①性別
　①男性 ②女性

②年齢
　①10歳未満 ②10〜13歳 ③14〜16歳 ④17〜19歳 ⑤20〜24歳 ⑥25〜29歳 ⑦30〜35歳 ⑧36〜39歳 ⑨40歳以上

③学校・職業
　①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬自由業 ⑭アルバイト ⑮無職 ⑯その他

④ゲームマシン利用状況
　①１日に１回 ②２日に１回 ③３日に１回 ④１週間に１回 ⑤２週間に１回 ⑥１ヵ月に１回 ⑦ほとんど利用しない

⑤よく読むゲーム誌(何冊でも)
　①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータ・マガジン ③マル勝ファミコン ④ファミコン必勝本 ⑤ハイスコア ⑥ゲームボーイ ⑦月刊ＰＣエンジン ⑧マル勝ＰＣエンジン ⑨ＰＣエンジンファン ⑩ＭＳＸマガジン ⑪ＭＳＸファン ⑫ログイン ⑬コンプティーク ⑭POPCOM ⑮マイコンBASICマガジン ⑯テクノポリス ⑰ゲーメスト ⑱メガドライブＦＡＮ ⑲その他

⑥よく読む雑誌(何冊でも)
　①少年ジャンプ ②少年マガジン ③少年サンデー ④ヤングジャンプ ⑤ビジネスジャンプ ⑥ヤングマガジン ⑦ビッグコミック ⑧ビッグコミックスピリッツ ⑨モーニング ⑩アクション ⑪ホットドッグプレス ⑫ポパイ ⑬宝島 ⑭その他

⑦本誌を何で知りましたか？
　①書店で ②人に教えられて ③雑誌広告で ④その他

⑧当社のゲーム誌を購読したことがありますか？
　①BEEP
　②BEEP！メガドライブ(　　　)号
　③ゲームボーイLIFE
　④決定版！ＲＰＧガイド
　①〜④のすべて

⑨BEEP！メガドライブに対する希望
　①隔週刊化する
　②定価を下げる
　③フロクをつける ④その他

⑩５月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？

⑪移植してほしいビデオゲームは？

⑫あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブソフトは？

再び感動の嵐が……

COMING

1990 MAY 5月号
1990年5月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻4号通巻65号
発行人：孫正義　編集人：橋本五郎
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102東京都千代田区九段南2-3-26
TEL営業03・230・7670　編集03・230・7688
定価480円（本体466円）

Printed in Japan　T4911765905485　雑誌17659-5